

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 9
N°9 JUIN 1992

LE MAG DES CONSOLES

joypad

J U I N 1 9 9 2

**70 JEUX
TESTES**

*ce mois-ci sur
toutes
les consoles*

VIRGIN
UN GEANT
SE REVEILLE

TINY TOON
LES PLANS
SECRETS

180
pages **LA GRANDE INVASION**



AVEC DESERT STRIKE

VOUS VOLEREZ EN PLEIN

COEUR DE L'ACTION!

Un dictateur le plus dangereux du Moyen Orient dispose désormais du potentiel nucléaire et menace de supprimer toute personne s'opposant à ses ambitions démoniaques.

Sans préavis, il a envahi un petit état Arabe voisin très riche et la Président Américain vous confie la délicate mission de piloter un hélicoptère Apache pour neutraliser sa force de frappe.

Dans «DESERT STRIKE» vous devrez avoir de bon réflexes pour remporter un combat sans merci, mais aussi faire preuve d'une grande intelligence stratégique.

Vous dominerez parfaitement l'action d'une vue aérienne de 3/4 unique, tout au long de 27 missions différentes, comprenant le sauvetage de prisonniers de guerre et des habitants, la défense des champs pétroliers et la destruction des lanceurs de missiles SCUD et des centrales nucléaires.

Grâce aux informations satellites vous bénéficierez d'une carte détaillée du champs de bataille, ce qui vous permettra de



naviguer au travers des lignes ennemies et de localiser leur armement.

Si vous accomplissez votre mission vous deviendrez un héros national!



SEGA
MEGA DRIVE



EL ■ C T R O N I C ▲ R T S[™]

Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barbette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00

DOUZIÈME DES LECTEURS	8
NEWS, PREVIEWS	9
ANCIENNES	30
ACHÈVEMENT	30
MEGA TESTS	31
TINY TITANS (GAME TRY)	32
ASTUCES	34
PETITES ANNONCES	174

PC ENGINE

E. LUNIK VS. LUNIK II	111
UNSUBMITTED BY NEWS	
TEAL, CRUISE	123
DAVID GUP	124
FORGOTTEN WORLD	112
PSYCHIC STRAIN	114
SHAW-WHITE THE BEAST	117
STAR WARRIOR	118
SUPER HAVEN	122
VALIS	125

GAME BOY

QUINTAN II	32
CHARLOTTE ET SATANAS	33
GAUNTLET II	FC 128
HUNT FOR	
WICKED TIGER	FC 128
RICK RAY	128
MEGA-MAN II	33
WING MAN	FC 128
Q-UNT	34
LAZYBONES	FC 128
STRAIT TALK	35
SUPER STREET BASKETBALL	36
THE MATH	36

GAME GEAR

ALLEN SYMPHONY	37
LUETEN FALL	38
CHERNOBOMBER	39
WING GEAR II	40

ATARI

CR	21
CRYSTAL MINE II	22
HAMMERS	23
ULTIMATE CHESS	24
CHALLENGE	25

ATARI 2600

ALBA CRUISE	68
GAEMEN SANCTUARY	80
EXILE	72
THE WRESTLING	82
JOHAN VS. LUNA	74
BUENAFANTASIA	76
THE TUEL	77
TURBO CUT RUN	78
ZENO WING	FC 128

ATARI 5200

LASTED, MASTER	33
CALVIN PLANET	40
ONIVETTE	41
EXILE (AGAIN) II	51
DREAM MASTER	82
Q-UNT II	83
LOLO 2	50
NEW ZEALAND ST. WY	51
WING WARRIOR II	82
WING WARRIOR	55
THE HUNT FOR THE TIGER	82

ATARI 7800

LAST RESORT	62
MULTI-MAN NATION	63

ATARI 7800

FL. ATLE G	147
PAUL FANTASY II	148
HOT TRICK HERO	139
LAST FIGHTER TWIN	149
STRENGTH WORLD	149
ATARI BEACH GOLF LINK	149
AT FIGHTER	149
WARRIOR 2	139
WARRIOR BEAT	139
SMASH TV	139
STYRIUM FAMILY	172
STRIKE GUNNER	142
SUPER VALIS	123
THE WARRIOR	123
WARRIOR	123
WRESTLE MANIA	124

ATARI 7800

F ZERO	FC 128
SUPER MARIO WORLD	FC 128
SUPER TENNIS	FC 128

EDITO

En ce moment, à la rédaction de JoyPad, on se croirait chez les barbares. C'est parti d'une discussion que nous avons eu il y a quelques jours. Ah! à renouer, on l'a avait une véritable invasion de consens. C'est le mot "voodoo" qui tout d'un coup, Destroy est là, il console il fait l'amour, on se moque (on se termine en septembre), il a, il fait l'avocat, des rêves guerriers. L'invincible, les héros, le tir au fusil, tout ça se mélange, et depuis il croit qu'il est Attila; comme il s'est pas très adapté, il confond avec les amicaux et croit qu'il a le devoir sacré d'aller pourfendre les ordinateurs. Il a embaqué Greg, Stroh et Maru dans sa folie; les passent les temps à mettre des stickers sur leurs sièges pour les faire croire, et les barbares comme des barbares. Seuls TSR et Trazom restent stoïques. Le premier parce qu'il se croit des vers spatiaux de Guillaume d'Occident, ce qui lui permet de s'abandonner du côté folie; le second parce qu'il se prend pour Saint Grégoire de Tours, alors il considère qu'Attila n'a qu'à bien se tenir, sinon il l'écrase comme il l'a fait en 453. Bref, les uns sont fous.

Il faut dire que la charge de travail est énorme, en ce moment. Avec l'ECTS qui vient de se terminer, le nombre de jeux à tester et à chroniquer est à son maximum. Et avec le boom des consoles, ma pauvre dame, même à la tête, il dit que c'est un véritable phénomène de société. Et les éditeurs qui se bagarrent pour avoir le droit de développer des tas de jeux. Il n'y a pas voir Elite et Virgil, à quel point nous avons un dossier spécial: on n'est pas prêt de voir la source des jeux se faire nos amis.

À propos de source, M. Dax, qu'on appelle "Babel" entre nous (parce qu'il est tellement bon programmeur que ses logiciels sont clairs comme de l'eau de roche), a terminé le 3515 Juppé Atates, dialogues, échanges, news, jeux, tout ce qu'il faut pour vous égarer. De plus, la rédaction répond à toutes vos questions (sauf Destroy, qui est en train d'essayer de s'acheter un cheval, le poney).

Vous nous écrivez souvent, et nous vous en remercions; profitez-en pour vous demander, les que vous nous envoyez une lettre, de donner votre avis sur les deux points suivants: préférez-vous, dans les Mega-Donner (vous savez, les grandes solutions), avoir des jeux récents ou plutôt un peu anciens? Et dans les astuces, préférez-vous les plans, les solutions, les astuces courtes ou les chers modes?

Je vous quitte sur cette pensée de Destroy: "Les Wisigoths, j'en ferai qu'une bouillie. Et les aliens aussi!"

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par **CHALLENGE** Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47, Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication: Marc Andersen • Rédacteur en chef: Alain HUYGHUES-LACOUR • Maquette: UNOS et PXL PRESS STUDIO • Couverture et renard des News: DR LINDS • Coordination technique: Claude LUCAS • Publicité: Isabelle WEILL • NEWS: J'm DESTROY • Trucs & astuces: Steph et Greg NTC • Correspondant: USA: Sendal Publications • JAPON: Beep Megadrive - The Super Famicom • Directeur des ventes: PROMEVENTE - Michel YATES. (1) 45 23 25 60, Terminal EBB • Modification de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM et Intégral • Imprimé par J.L. Sa • Distribution: Transpost Presse. Illustration de couverture: THE TERMINATOR TM © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers partnership. All rights reserved, Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublencé par Bethesda Softworks. Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution. Tirage 110 000 exemplaires.

COURRIER

des lecteurs

• Salut Joypad,

Je compte me procurer une Super Nintendo avec le capital que j'ai soigneusement économisé. Sur l'emballage, il est imprimé "PAL Version", et mon téléviseur est SECAM. Comment puis-je utiliser une Super Nintendo sur mon poste de télévision, y aura-t-il un adaptateur?

Alphago

Rassure-toi, ta Super Nintendo marchera parfaitement sur ton poste. Le PAL et le SECAM sont deux normes européennes, sauf que le SECAM est une ex-norme européenne, il n'a pas du tout marché commercialement parlant, mis à part en France et en URSS. Partout dans le monde, sauf en France, la mention "PAL Version" signifie "Version Européenne".

• Salut à toute l'équipe!

Si le jeu Super Contra a bien "marché" au Japon, pourquoi les importateurs n'avaient pas les dates du janvier 93 au mois de septembre 92, par exemple? A part Zelda 3 et San Gey, quels sont les prochains jeux annoncés sur Super Nintendo?

Bobo le Closer

C'est facile: les meilleurs jeux, à savoir Castle Vania 4, Lemmings, Street Fighter 2, Final Fight 2, Pilotwings, etc. Tous les grands hits de la Super Famicom sortiront sur Super Nintendo. Pardon, j'ai oublié un truc, plous plous, je recommence. Tous les grands hits de la Super Famicom sortiront UN JOUR OU L'AUTRE sur Super Nintendo. La grande question, c'est effectivement de savoir quand ils seront réellement commercialisés.

Première chose à propos de Super Contra, il s'appelle Contra 3 aux States. Contra Spirit au Japon, Super Contra en Finlande et s'appellera Super Protector en Europe. En vérité, je vous le dis, avec tous ces noms, on n'est pas sorti de l'auberge. Quant à la date de sortie chez nous en France, elle fait partie d'un planning élaboré par des commerciaux, des gens qui ébénent les sorties sur plusieurs mois et à long terme. Sortir tous les jeux en même temps ne serait pas intéressant: il faudrait prévoir un gros budget pour assurer une bonne promotion à chacun de ces jeux, et, de toute façon, tu n'aurais pas les moyens de tous les acheter dans un même mois. Voici la situation: tu as ta console, tu attends un peu bien précis. Que vas-tu faire en attendant? Mettre ta console au placard et te résoudre à ne la sortir que quand Super Machinestor sera diffusé? Ça m'étonnerait. A mon avis, c'est aussi celui des commerciaux de tout à l'heure, tu vas garder ta console et acheter les quelques titres qui sortiront d'ici la sortie de ton jeu préféré.

• Cher Joypad,

Alices que la Super Nintendo et la Megadrive sont des 16 bits, pourquoi les jeux Super Nintendo sont-ils plus chers que les jeux Megadrive? Est-il vrai que Hook va sortir sur Super Famicom et sur Gameboy? Au Japon, quelle est la console la plus vendue, entre la SFC et la Megadrive? Techniquement, quelle est la meilleure? Sonic 2 sortira-t-il sur Megadrive?

E.R.

En ce qui concerne les prix, et sans mauvais jeu de mot, ce n'est pas une question de bits pour schématiser. Nintendo veut se faire plus d'argent que Sega, c'est aussi bête que ça. A l'inverse des occidentaux, les constructeurs japonais ne cherchent pas à gagner énormément d'argent sur les machines elles-mêmes, ils ont plutôt tendance à les brader pour se rattraper ensuite sur les jeux, qui ils les commercialisent eux-mêmes ou via des licences de développement. Je n'ai pas les chiffres bien précis, mais je m'assure un peu, je présume que le coût de fabrication d'une SFC est plus élevé que celui d'une Megadrive, la marge (le bénéfice) étant plus faible, Nintendo a tout intérêt à vendre ses cartouches plus cher.

Hook est déjà sorti sur Gameboy, il est même tenté dans des pages de ce Joypad. Et on l'attend sur Super Nintendo pour la fin de l'année, alors que les Japonais pourront y jouer à partir de cet été, les veinards. Veinards, ouais, mais nous, on n'a pas les yeux bridés, eh. C'est la SFC qui se vend le plus au Japon, comme un peu partout dans le monde, d'ailleurs, et, techniquement, elle surpasse la Megadrive, malgré ses lenteurs: certains légendaires Sonic 2 est prévu pour Megadrive au début de l'automne au Japon, et vers Noël (mais c'est une coïncidence) en Europe.

• Salut Joypad!

J'ai entendu dire qu'on aimait le plus un jeu en y jouant pour la deuxième fois. Est-ce exact?

David Vassiljevitch

Mince, une question compliquée. Mettons-nous dans la peau de quelqu'un qui va essayer un jeu pour la deuxième fois. Que s'est-il passé la première fois? Il y a trois solutions: soit le jeu était pourri, et il se dit que, quand même, vu tout l'argent qu'il a mis dedans, il se voit s'il ne s'est pas trompé la première fois (dans 99% des cas, il ne s'est pas trompé, le jeu est réellement pourri), soit le premier essai n'était pas concluant, il en est ressorti mitigé et sans pouvoir donner d'avis vraiment définitif, soit le jeu était très bon et il a une pureté d'essai de recommencer. Dans ce dernier cas, on joue avec la volonté de vouloir revivre un plaisir déjà éprouvé, et le plaisir, c'est bien connu, est plus fort quand on arrive à le reproduire, consciemment et volontairement, pour la première fois; on l'attend et on peut donc le savourer plus intensément. Ça ne se limite pas seulement aux jeux vidéo, c'est un peu vrai pour toutes les choses de la vie, la musique, le cinéma, etc. C'est triste à dire, mais c'est juste une quête d'un plaisir passé, on passe son temps à vouloir revivre des trucs et des moments.

C'est le moment de nous quitter, il faut que j'aille essayer de dormir aussi bien que j'en ai dormi la première fois, il y a, j'y suis, bien longtemps!

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA !!



MICROMANIA
LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 - Face sortie Métro
69000 Lyon - Tél. 78 60 02 29



MICROMANIA
LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU
à Lyon

NOUVEAU

NEWS

PREVIEWS

LA GRANDE INVASION

INFO

UN JOYSTICK AU MERCURE

Si vous voulez vous démarquer de vos amis qui jouent bêtement avec les jaypads d'origine qui sont fournis avec leurs consoles, précipitez-vous sur le Super Stick. Pour déplacer son personnage à l'écran, on penche le joystick, en avant, en arrière, sur les côtés, des billes de mercure se chargent de faire les contacts. Ainsi, on ne se massacre plus les doigts en appuyant sur des boutons, pour les directions du moins, mais on agite le poignet. Le Super Stick fonctionne sur consoles Nintendo et Sega.



AFTER BURNER III

CSK/SEGA
MEGADRIVE
ET MEGA CD

Ouvrez bien vos mirettes, je ne le répéterai pas deux fois, After Burner III sera disponible sur CD Rom et sur cartouche. Pour l'instant, le projet est encore top secret, nous n'en savons alors pas énormément. Pourtant, il se pourrait bien, vu les bruits qui circulent, qu'After Burner III sur CD Rom révèle bien des surprises, comme une bande vidéo en guise de décor sur le Mega CD. Chut...

Silence... C'est encore un secret, alors ne le répétez pas. D'autres informations complémentaires viendront se greffer sur After Burner III, le mois prochain, enfin nous l'espérons!



HUDSON SOFT
PC ENGINE
SUPER
CD ROM

MACROSS

Woaawww! Si il y a bien une chose que sait parfaitement faire une chose, ce sont bien les Shoof'Em Ups. Une fois ne plus ils ne seront pas tombés à côté de la plaque en développant un jeu de la taille et de la beauté de Macross. Si certains sprites sont énormes, si les décors sont superbes, il est également vrai que toute l'action que comporte ce titre est d'une intense frénésie. Annoncé au Japon dans le courant de juin-juillet, Macross devrait frapper fort et sec.



NEWS
PREVIEWS

A WAVE
SUPER
FAMICOM

ASTRAL BOUT

Avec un parc de machines qui ne cesse de s'accroître, de plus en plus de compagnies commencent à développer des jeux pour cette machine.

La boxe est un jeu qui n'a pas encore vu le jour sur Super Famicom, alors pourquoi ne pas en faire une simulation? Vous pourrez choisir de combattre entre une dizaine de boxeurs, le ring sera vu de face et sera animé par un scrolling horizontal. Les combattants seront d'une taille moyenne et les techniques de luttes devraient être nombreuses. Un jeu qu'il faudra voir d'un peu plus près.



SPINDIZZY WORLDS

ASCII
SUPER
FAMICOM

Programmé sur micro à l'origine par Activision, c'est ASCII qui est chargé de la conversion sur Super Famicom. S'appro-

chant de très près à Marble Madness, dans Spindizzy Worlds, il ne sera plus une boule que vous dirigerez, mais une toupe qui n'arrêtera pas de tourner, tourner, tourner... Dans Spindizzy Worlds, il faudra manoeuvrer entre des labyrinthes représentés en pseudo trois dimensions qui scrolleront dans toutes les directions à l'écran. En évitant les obstacles, tels que des plaques tournautes, des trous béants, des parties glissantes, vous devrez aller le plus vite possible pour affronter de nouvelles épreuves.



telex

L'un des meilleurs jeu de plates-formes sur micros, Gods, le soft des fameux Bitmap Brothers, devrait voir le jour très bientôt sur Megadrive.

La Master System va bientôt disposer de deux jeux de Tennis. Wimbledon de Sega est déjà sorti, et Tecmagik prépare Andre Agassi's Tennis. Sortie cet été.

LE CD ROM SUPER FAMICOM

Très attendu et pourtant encore assez mystérieux pour bon nombre d'entre nous, le CD Rom, destiné à la Super Famicom, se révèle être, après une étude approfondie, une machine fabuleuse aux capacités à faire pâlir de jalousie le Mega CD et Wondermega réunis.

Comme nous vous l'avions annoncé précédemment, le Super CD Rom SFC devrait, si tout va

bien, être commercialisé dans le courant du mois de décembre 92 au Japon. Le prix (34000 Yen, soit environ 1290 Francs) annoncé est d'autant plus alléchant que la machine aurait, lors de sa sortie nationale, plus d'une dizaine de softs à sa disposition.

Que demander de plus ?

Hein ! On s'en demande... Pourtant, plus d'un an après sa commercialisation, la Super Famicom affiche encore pas mal de grosses lacunes. Mais rassurez-vous, nous sommes désormais certains que la majeure partie des "bug" existant dans certains jeux sont issus d'une mauvaise

programmation due à la non moins mauvaise gestion des processeurs de la machine.

Ce qui veut dire en clair, que dans un futur proche nous ne devrions plus rencontrer ce type de problème. Les anglais et les américains ont d'ailleurs déjà fait montre de leurs talents au travers de jeux tels que : Adam's Family, WWF etc...

Alors, pourquoi les japonais seraient-ils les seuls à avoir ce genre d'ennui, nous demanderez-vous. Cela reste pour nous un grand mystère ou plutôt un secret...

C'est pour cela que Nintendo a décidé de remédier définitivement à la chase par le biais du CD Rom.

Les dessous de la bête

Le CD ROM de la Super Famicom (donc celui de la Super Nes et Super Nintendo) a été conçu dans la même optique que celui de la SFC. Il peut à tout moment recevoir par le biais de cette dernière, tout un tas de coprocesseurs pour venir l'assister dans ses tâches les plus diverses... Bien que nous

nous passions toujours la même question: "Pourquoi", car déjà équipé à la base de tout ce dont on peut rêver pour créer de fabuleuses animations, gérer une multitude de sprites, quelle qu'en soit leur taille, etc...

Eh oui, vous avez bien compris; non contente de créer un CD Rom pour la Nintendo 16 bits, la firme nipponne l'a doté de plusieurs nouveaux coprocesseurs.

En effet, le lecteur est d'ores et déjà équipé d'un copro arithmétique de calculs qui s'occupera essentiellement du calcul des collisions entre les sprites (donc plus aucune contrainte en ce qui concerne le nombre à l'écran).

D'un bias capable de gérer des transferts de données d'environ 2 mégas octets à la seconde contre 150 Ko pour les CD Rom traditionnels.

D'un nouveau coprocesseur sonore offrant ainsi huit voies supplémentaires, ces dernières sont toutes particulièrement destinées aux bruitages et effets sonores... Alors imaginez ce que vont pouvoir faire les programmeurs avec les huit déjà présentes dans la console pour ce qui est des musiques. On croit rêver !

Autre point très important, ce lecteur CD Rom sera multitâches; ce qui veut dire que contrairement au CD de la PC Engine Duo, il sera capable de charger une partie du programme au faire des accès disques pendant que vous jouerez... Le pied non ?

Il disposerait aussi d'un processeur spécialisé dans le calcul de la 3D vectoriel en temps réel, ce qui laisse entrevoir d'énormes possibilités, ne serait-ce que pour les simulateurs de vols.

Enfin, pour finir, ce dernier serait capable d'animer en plein écran et en soixante images par secondes plusieurs dessins animés...

Bref, un vrai petit bijou qui n'a pas fini de nous surprendre. Alors content ?



Une représentation artistique de ce que pourrait donner le CD Rom de la Super Famicom

ALTUS
SUPER
FAMICOM

BLAZEON

Vous partiez de rapidité? Tout juste disponible dans les salles d'arcade, Altus se charge déjà de la conversion de Blazeon sur Super Famicom.

Bien que nous ne soyons encore que dans les premiers octets de programmation, ce que nous avons vu de ce titre est assez éblouissant avec une pleine utilisation du mode 7 de la Super Famicom et une action très intense. Tout au long du jeu, vous pourrez, à chaque instant, voir votre personnage évoluer en fonction des circonstances. Pour un Shoot'Em Up, les armes sont novatrices et les Power-Ups (les bonus) tout à fait attrayants. Un jeu qui pourrait bien être le jeu de fin que l'on attendait depuis des lustres sur la console 16 bits de Nintendo.

ELECTRONIC ARTS JOUE LA MONTRE

Les joueurs sont de plus en plus exigeants. Ils ne se contentent plus de beaux jeux, de belles documentations, de beaux boîtiers, il leur faut autre chose. Electronic Arts répond à leurs exigences avec sa promotion spéciale pour les trois mois d'avril à juin: une montre à quartz en plus de la cartouche. Cette offre est valable pour les trois jeux Megadrive suivants: Leander, Twisted Flipper et Where in time is Carmen San Diego. Vous pourrez enfin tenir vos promesses, «non, non, je fais juste une partie de dix minutes, maman».



CAMELTRY

TAITO
SUPER
FAMICOM



Vous vous souvenez du niveau de bonus de Sonic qui tournait dans tous les sens et qui rendait complètement fou? Parfait, et une fois de plus Cameltry le prouve, tout ce que Sega peut faire, Nintendo le peut aussi. Taito a entièrement construit son jeu autour de ce principe et c'est drôle, marrant, rigolo. Vous êtes à l'intérieur d'une sphère et vous devez faire tourner l'écran de manière à ce que celle-ci puisse se dépitèrer et sortir

des labyrinthes dans lesquels elle est enfermée. Précipitez-vous dans les bonus stages dès que vous en apercevez un et évitez, autant que faire se peut, les trous qui, pour vous, seraient synonymes de mort.



IREM
SUPER
FAMICOM



DINOSAURS

Dans ce nouveau jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel, vous jouez le rôle d'un petit garçon qui, dans sa bonté d'âme et sa générosité, s'est mis dans l'idée de partir sauver tous les dinosaures du monde. Pour vous débarrasser des nombreux poursuivants qui n'arrêteront pas de vous prendre la tête à tout instant, la possibilité de monter sur l'un d'entre eux et de profiter ainsi de ses propres armes sera présente. Tout au long de votre périple, vous pourrez également récolter des bonus qui vous permettront d'enrichir la puissance de vos armes mais également celles du dinosaure sur lequel vous serez. Ce jeu d'Irem ne devrait plus trop tarder à voir le jour, mais nous n'avons, à l'heure actuelle, pas plus d'informations le concernant.



RENCONTRE

D'après des rumeurs qui vont toujours bon train au Japon, le géant des composants électroniques Matsushita aurait signé un accord avec Electronic Art (l'un des plus grands éditeurs de jeux, je vous le rappelle) pour développer, en commun, une nouvelle console. Selon les mêmes rumeurs, cette console serait basée autour d'un système alliant les dernières technologies minière de CD Rom. Plus puissant que le Mega CD, plus puissant également que le CD Rom que Nintendo développe en coopération avec Sony, cette console serait LA console définitive. Bien que rien ne soit encore confirmé, il semblerait, si toutefois ces rumeurs sont vraies, que cette console dont le nom n'est pas encore connu serait distribuée dans le courant de l'année prochaine. Info? Intax? Wait and see, comme dirait l'autre.

GAME BUSTER

Une société belge, la société GAME BUSTER distribue un peu partout en Belgique et en France des accessoires. Parmi ceux-ci notons: une housse de transport pour Game Gear -la Video Game Traveler-, hyper classés et des joy pads avec turbo et option de ralentissement (slow), la totale donc. C'est pour NES et Megadrive.



**GAMETEK
SUPER NES**

AMERICAN GLADIATORS



nant, nous n'avons pas résisté à l'envie de vous les faire partager. N'utilisant que des graphismes digitalisés pour les décors et les participants à ce jeu, American Gladiators va vous transporter dans un univers infernal. Comportant toutes les épreuves que les Américains connaissent parfaitement pour les suivre toutes les semaines sur leur poste de télévision, American Gladiators comprend aussi une scène de joute et une option Eliminator tout à fait remarquable. Disponible dans le courant de l'été, préparez-vous à un mois fertile en sueurs froides.



Nous vous avions déjà parlé de ce jeu d'une violence intense dans l'un de nos précédents numéros. Comme nous avons reçu quelques photos supplémentaires et des renseignements nouveaux le concernant, nous les faire partager, pour les décaïrs et les vous transporter dans des épreuves que les r les suivre toutes les American Gladiators comprend aussi une scène de puts et une apian Eliminator tout à fait remarquable. Disponible dans le caurent de l'éti, préparez-vous à un mois fertile en sœurs froides.

**VIRGIN
GAMES
MEGADRIVE**

MUHAMMED ALI KNOCKOUT BOXING

Virgin Gomes met au point les derniers détails d'une nouvelle simulation de Boxe sur Megadrive, avec Muhammad Ali Knokhot Boxing. Bien que Virgin soit encore assez discret sur ce titre, quelques détails ont pu filtrer. Parmi eux, on notera que cette simulation comporte une partie entraînement qui permettra à votre boxeur d'augmenter la puissance de ses coups, sa vitesse de déplacement ainsi que sa capacité de résistance face aux griffons que le boxeur d'en face se fera une joie de vous balourder dans la tête ou dans le bide. Plus d'informations sur ce jeu dans le prochain numéro de L'Esprit.



IGNI

LE GENIE DES PRIX

**1^{er} spécialiste
de l'occasion et de la reprise
de cartouches,
par correspondance.**

SI TU VEUX VENDRE TES CARTOUCHES, TELEPHONE VITE AU :

67 . 65 . 05 . 89 .

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

MEGADRIVE

[illegible]

NEC PC ENGINE

[illegible]

GAMEBOY

[illegible]

NEO - GEO

NEO QED	2992	KING OF THE MONSTER
NEO QED - 1 SET	3449	LEAGUE BOWLING
MEMORY CARD	799	MAGNIFIC WOLFE
JOYMO	299	NAM '75
ALPHA MISSION 2		NINJA COMBAT
BLUE JOURNEY		QUICK SPY
SENGOKU		QUICK HOCKEY
BURNING FIGHT		REAL FURY
CYBER LIP		ROBOT ARMY
CROSSED SWORD		TECHNICAL
EIGHT MAN		SEICCHU
JOY JOY KID		

FAMICOM

ACTRESS
ARTHUR QUEST
CASTLEMAN 4
CRAIG TINSLEY
CONTRA STUNT
CARLOS TWIN
F 250
FINAL FIGHT
GORMON FIGHT
GPR FORMULA
GLANDAM
HYPER ZONE
JIG AND MANG
LAWRENCE
MOSDEFI 1

B O N D E C O M M A N D E
à retourner à GNL BP 9617 la Pommeraye 34 054 MONTPELLIER Cedex

NOM	TITRES	CONSOLE	PRIX
ADRESSE			
VILLE			

Frais de port et d'emballage: 250

* TOTAL: 6 SEVERE

Règlement : ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ chèque bancaire
☐ paiement au facteur à réception (+ 25 F pour frais de remb.)
+ Frais de port occasionnels forfait 500 F

**PALSOFT
MEGADRIVE**

DODGEBALL

Déjà disponible sur le CD Rom de la PC Engine, c'est maintenant au tour de la Megadrive d'avoir la joie de recevoir ce titre dans son port cartouche. Principalement destiné aux jeunes, aux tous jeunes Japonais, cette simulation de football n'est, pour ainsi dire, pas d'une très grande complexité. Avec des bonshommes qui ressemblent plus à des caricatures de Sumotoris qu'à des joueurs de foot, il est fort peu probable que Dodgeball soit commercialisé à grande échelle dans notre pays.



PREVIEWS

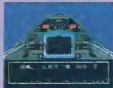
**SEGA
GAME GEAR**

AERIAL ASSAULT

Les possesseurs de Master System s'en souviennent certainement, Aerial Assault est un jeu de tir à scrolling horizontal dans lequel vous êtes un pilote d'avion de chasse parti en mission secrète.



A bord de votre F-15, vous devrez, de long en large, canarder et réduire en bouillie tous les navires et vaisseaux ennemis que vous rencontrerez sur votre chemin. De temps en temps, vous aurez le loisir de récupérer des bonus qui permettront d'enrichir votre armement et votre capacité de feu. Bien réalisé, Aerial Assault sera disponible au Japon le 29 mai. Enfin, quelque chose de précis.



POWER ASLITE

**KANEKO
SUPER
FAMICOM**

Tiens, voilà pour changer sur Super Famicom un nouveau Beat'Em Up. Commercialisé pour le mois d'octobre, c'est pas demain la veille, ce jeu de Kaneko se déroule un peu à la manière de Street Fighter II. Comportant de gros sprites et un nombre d'ennemis impressionnant, à l'instar des techniques de combats disponibles, Power Aslite (titre non définitif) est une affaire qu'il serait bon de suivre.



RANMA 1/2

**SUPER CD
ROM
PC ENGINE**

Alors que l'on avait déjà eu la chance d'avoir sur CD Rom, une version de Ranma 1/2. Ne "revicilâty pas" que les auteurs ont jugé nécessaire de créer une deuxième version. Contrairement à la première,

ce Ranma 1/2 est un pur jeu de baston dans lequel vous affronterez les adversaires les uns après les autres, dans des décors qui changeront à chaque fois. Très proche de la version Super Famicom, testée dans ce numéro, Ranma 1/2, nouvelle tournée, devrait plaire aux uns comme aux autres et surtout aux fous de baston.

GUILLEMOT FAIT DE L'ACCESSOIRE

INFO

Récemment distributeur de toute la gamme Naki, Guillemot devient, au même titre que Speedy, le pro du pot, le pro des accessoires. Disponible dès à présent partout, vous pourrez trouver:

-l'auto adaptateur qui peut s'utiliser avec toutes les consoles portables. Si dans votre caisse vous êtes en cours de pile, Pouf, vous branchez l'auto adaptateur sur l'allume-cigare et vous pouvez continuer à jouer tranquille, pénard, comme si rien ne s'était passé; -un adaptateur sècheur compatible avec toutes les consoles. c'est déjà connu, mais c'est Guillemot qui le distribue maintenant, on vous le dit! -un kit de nettoyage, là aussi c'est pas trop nouveau, mais même topo que pour

l'adaptateur, on vous le dit, ça existe et c'est pour Gameboy, Game Gear, Lynx, PC Engine, GT, NES, Super Nintendo (ils n'ont pas perdu de temps!), Megadrive et Master System; -un sac de transport, Pro Pouch, pour Gameboy, qui permet également de transporter des jeux. Les couleurs sont marrantes, elles sont fluo sauf le noir qui reste désespérément noir! -une housse de protection pour console portable, qui vous permet de jeter votre Game Gear par la fenêtre, par exemple, sans qu'elle ait le moindre égratignure.

Parmi ces accessoires, on trouvera également: une loupe pour Gameboy, une autre pour Game Gear, encore une pour GT, et enfin une dernière pour Lynx. Avec tout ça, si vous trouvez encore le moyen de ne pas voir l'écran de votre portable, c'est qu'il faut aller voir un opticien.

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

**Tous les Hits
et les Nouveautés N.E.S. et
Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA**



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU à Lyon



MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU



MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rond-Point des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
M° Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Logiciels pour micro-ordinateurs
uniquement. Mégacarte non utilisable



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD I



Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

**5% de réduction sur
vos achats avec la Mégacarte qui
vous sera donnée GRATUITEMENT avec
votre prochain achat***

* sans limite

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Importants les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention: Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention! Consoles 60 F)	+ 20 F
Processeur Disk Cartouche	Total à payer = F

Nom
Adresse

Code postal

Ville

Tél.

**SUIVEZ VOTRE
COMMANDE EN
DIRECT SUR MINTEL
3615 MICROMANIA**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration .../... Signature :

Règlement: Je paie ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga

☐ Lynx II

☐ Game Boy

☐ Megadrive

☐ Gamegear

☐ Séga

☐ Super Nintendo

☐ NES

VERSION FRANÇAISE
OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

NEW La CONSOLE MEGADRIVE (française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290 F

LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !

3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS !!



MICROMANIA

LES HITS - LES HITS - LES HITS - LES HITS

LA
CONSOLE
MEGADRIVE
SEULE 949F
(avec 1 manette de
jeu)

NEW Kid Chameleon	NEW Jordan VS Birds	NEW Wonderboy in Monster Lair 475F	NEW Two Crudes Dudes 449F	NEW Desert Strike 499F
 Daredevil Duck/O.S. 449F	 Robocod 449F	 Rolling Thunder n°2 499F	 John Madden n°2 449F	 Street of Rage 449F
 EA Hockey 449F				

NOUVEAU
La Manette
seule 145F

**La Remote Controller
+ la Manette**
Manette sans fil
permettant de vous
éloigner à 6 mètres de votre console.
295F

**99F ou
GRATUITE**
pour l'achat de 2
Cartouches Megadrive ou
d'une Console Megadrive

**LE MEGA VIDEOSHOW
MICROMANIA N°4**
Les 25 meilleurs Hits Megadrive
présentés sur cassette vidéo !!!

**Le még
vidéo
show
MICROMANIA**

LES HITS MEGADRIVE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Centurian (Stratégie)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Shining and Darkness (Dungeons)	475F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Immortal (Action)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Toki (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey (Simulation)	395F	Populous (Stratégie)	449F
Gynoug (Shoot'em up)	395F	Out Run (Course Auto)	475F
Kings of Power (Aventure)	499F	J Buster Boxing (Sim.)	395F
Carman San Diego (Étiquette)	499F	Golden Axe 2 (Arcade)	449F

SUITE

288 Attack Submarine	475F	Buck Rogers (Action)	599F
Albermar Battle Tank	425F	Budokan	449F
Afterburner 2 (Arcade)	449F	California Games	475F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Decapattack (Arcade)	395F
Alien Storm (Arcade)	295F	El Viento (Arcade)	549F
Art Alive (Dessin)	325F	Fantasia (Plateforme)	425F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts (Plat.)	475F

Manette Pro 2
Le stick adaptable livré
GRATUITEMENT GENIAL !

125 F

ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAÎTRE

Chuck Rock		Buck Rogers (Action)	599F
D. K. Robinson Supreme Court		Budokan	449F
Terrill GP Challenge		California Games	475F
The Simpsons		Decapattack (Arcade)	395F
Krusty's Fun House		El Viento (Arcade)	549F
Territorial		Fantasia (Plateforme)	425F
		Ghouls n' Ghosts (Plat.)	475F

Joe Montana 2 (Foot)	395F	Paperboy (Arcade)	449F
Lakers VS Celtics	449F	PGA Tour Golf (Golf)	499F
Marvel Land (Arcade)	499F	Philips	395F
Mercs (Arcade)	475F	Pittlighter(Catch)	475F
Moonwalker (Arcade)	395F	Shadow of the Beast	499F
Mystic Defender	395F	Shadow Dancer (Arc.)	449F
Pac Mania (Arcade)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
		Super Backball (Sim.)	395F
		Super Thunderblade	395F
		Super Volleyball (Sim.)	395F
		Tee Jam and Fall	475F
		Vols 3 (Arcade)	499F
		Wings of War (Arc.)	449F
		World Cup Italia 90	395F

OFFRE SPECIALE

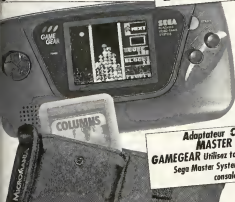
La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacche Micromania
gratuite

MICROMANIA

LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !

1090F



TITRES DISPONIBLES

Put and Putter (Mini Golf)
Dartfish (Casse-Brique)
Pengo (Labyrinthe)
Solitaire Poker
Pacman (Arcade)
Roxton Sega (Arcade)

215F
245F
215F
245F
245F
325F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR SECTEUR
ADAPTATEUR AUTO
BATTERY PACK
CABLE DE LIAISON GAMEGEAR
ETUI GAMEGEAR
VALISE GAMEGEAR

175F
195F
345F
295F
175F
275F

A PARAÎTRE

Crystal Warriors
Indiana Jones 3
David Robinson Basket
Olympic Gold
Wonderboy 5

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear
(permet la possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System/Gamegear en même temps).

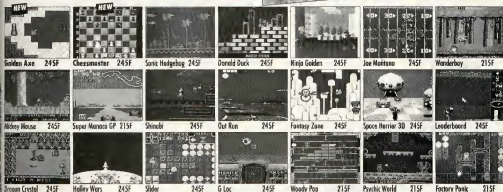
145F



Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM
GAMEGEAR Utilisez tous les jeux
Sega Master System sur votre
console Gamegear

175F

TOP GAMEGEAR



La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

490F



TOP 20 SEGA

Asterix 395F
Donald Duck 395F
Sonic Hedgehog 395F
Super Kick Off 345F
Mickey Mouse Castle 345F
World Cup Italia 90 345F
Spartan 325F
Spiderman 395F
Populias 365F
Moonwalker 395F
Mars 395F
Sega Chess 395F
Wonderboy 3 395F
California Games 345F
Heavy Weight Champ. 325F
Super Monaco GP 395F
Pacman 395F
Golden Axe Warrior 365F
Double Dragon 395F
Bubble Bobble 285F

OFFRE SPECIALE

World Soccer + Wonderboy 365F
Kang Fu Kid + Ghosts 369F
Action Fighter 149F
Archie Adventure 149F
Bank Panic 149F
Black Ball 149F
Enduro Racer 149F
Fantasy Zone I 149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

+ Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux 749F
CONTROL PAD SEGA 99F
CONTROL STICK SEGA 149F
RAPID FIRE SEGA 129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F
ADAPTATEUR SECTEUR 175F
REMOTE CONTROL WS 269F
CABLE PERITEL 175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi à 17h15 sur FR3 et le
dimanche à 9h15 MICROMANIA vous
dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES
A GAGNER
PAR SEMAINE



MS Pacman
Shadow of the
Beast
Darius 2

Wimbledon Tennis
EUFA 92
Back to Future 3
Ninja Golden

A paraître

Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2

**SPECTRUM
HOLOBYTE
SUPER NES**

WORDTRIS

Complètement pompé du célèbre Tetris, Wordtris est un jeu de mots! Des lettres tombent du haut en bas de l'écran et vous devez former des mots avec les lettres qui sont déjà installées à l'écran, en diagonale ou en hauteur. Un véritable challenge pour tous les amoureux des casse-têtes anglophiles. Les autres pourraient laisser tomber, cette réalisation leur sera complètement interdite.



PREVIEWS

INFO

UN JOY SPECIAL POUR STREET FIGHTER II

Voilà, ça y est, voici le joy de Capcom destiné à Street Fighter II, le méga-jeu de baston de seize mégabits de Capcom. Avec six boutons de tir, tous les coups seront permis (salut Jean-Claude, c'est un de mes grands amis!) pour mettre votre adversaire à mal. Bien que ni son prix, ni sa date de sortie n'aient été dévoilés, il faut bien reconnaître que ce stick-là est un stick d'enfer. Entirement contrôlé par un système à infra-rouge (déjà, c'est la mode en ce moment!), vous n'aurez aucun fil pour vous gêner dans vos diverses évolutions. Merci Capcom de penser à nous!

**VIRGIN
GAMES
GAME GEAR**

DOUBLE DRAGON

Dans la peau de Billy, le célèbre frère jumeau du non moins connu Willy, vous allez devoir partir sur les traces de votre petite frangine, enlevée par une bande de zonzards d'avant-garde. Pour vous frayer un chemin à travers cette faune urbaine malsaine, la violence est le seul recours. En frappant des pieds et des poings, vous arriverez progressivement jusqu'à l'ennemi final, source de tous vos maux. Le meilleur jeu de baston en perspective pour le Game Gear... Malheureusement, aucune date de sortie n'a encore été annoncée.



PIPE DREAM

**BPS
SUPER
FAMICOM**

Connu par les passeurs de Gameboy et par d'autres aussi certainement, Pipe Dream est un jeu de réflexes et de réflexions dans lequel vous jouez le rôle d'un plombier. Aux prises avec une série de tuyaux à n'en plus finir, vous devrez éviter que l'on vienne envahir la pièce dans laquelle vous êtes. Moyen graphiquement, Pipe Dream a au moins le mérite de varier la logithèque de la Super Famicom, qui, à bien des égards,



**3615 JOYPAD
ÇA Y EST!!!**

INFO

DES BATTERIES POUR LYNX

La console portable d'Atari a une très grande tendance à vider, à vitesse grand V, les piles que vous venez d'acheter. Résultat, les joueurs sont souvent condamnés à utiliser des alimentations secteur, ce qui, vous l'avouerez, est tout de même un comble pour une console portable. Heureusement, le Battery Pack arrive. Celui-ci est composé d'un petit boîtier dans lequel on place six piles de format D, plus grosses que d'habitude et

que l'on raccorde à sa console. Il ne reste plus qu'à se mettre le Battery Pack autour de la ceinture, et hop, on regagne la liberté d'aller jouer à la campagne ou dans le bus qui mène au bahut.



1290^f La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes + Super Mario 4

NEW



F-Zero 449F



Super Tennis 449F



Super Soccer 449F



Super Mario 4

Version française officielle garantie par le constructeur



Super R-Type 449F



Castlevania 4 (Plateforme)
Combattez avec votre fouet les monstres terrifiants sur 14 niveaux.



Sim City (Stratégie)
Elisez-vous maire et guidez votre ville sur le chemin de la prospérité.



Gradius 3 (Shoot'em up)
A bord de votre vaisseau vous devrez contrer les Aliens venus d'autres galaxies.



Zelda 3 (Aventure)
Endossez l'armure de Link et entreprenez l'aventure la plus fantastique qui soit.

Les HITS sur GAME BOY



Simpson 269F



Super Mario Land 2 229F



Blades of Steel 269F



Duck Tales 239F



Gears of War 2 269F



Double Dragon 2 269F



WWF Superstars 269F



Turtles Ninja 269F



La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 195F

LIGHT MASTER 175F

Agrandit l'écran et vous permet de jouer dans le noir.



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



Bugs Bunny 249F



Chapter 2 269F



Marble Madness 289F



Hunt for Red Oct 269F

Toutes les descriptions des jeux et tous les accessoires dans le catalogue Game Boy. Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

CONSOLE N.E.S.

+ Super Mario 690^f
+ 2 Manettes de jeu

LES HITS

- Rescue Rangers (Tic et Tac) 449F
- Bugs Bunny Birthday 449F
- Simpson's 389F
- Super Mario Bros 3 449F
- Super Mario Bros 2 389F
- Jackie Chan Action Kung Fu 449F
- Snake's Revenge 389F
- TMNT 2 (Turtle Ninja) 549F
- Tétris 349F

LES NOUVEAUTES

- Adventure of Lolo 2 349F
- Double Dragon 3 449F
- Gottlieb 389F
- Lunar Pool 349F
- North and South 449F
- Road Fighter 289F
- Crack Out 349F
- Hack 449F
- Hyper Soccer 389F
- Little Nemo 389F
- Top Player Tennis 389F
- Blast Master 349F
- Capitain Planet 449F
- Burn for Red October 449F
- Cherister 2 389F
- Totally Rad 449F
- New Zealand Story 449F

MANETTES

- Manette NES Adventure 395F
- Manette Max 295F
- Manette Double Player 489F
- Battle Olympus 389F
- Batman 449F
- Days of Thunder 449F
- Donkey Kong Classics 195F
- Double Dragon 2 449F
- DR Mario 349F
- Dragon's Lair 449F
- Dragon Ball 349F
- Duck Tales 449F
- Foxman 389F
- Fox's Quest 195F
- Goal 449F
- Gremlins 2 489F

**3615 MICROMANIA
UNE GAME BOY
A GAGNER CHAQUE
SEMAINE !!**

- Kung Fu 289F
- Legend of Zelda 389F
- Monia Mansion 549F
- Megaman 2 489F
- Metroid 389F
- Punch Out 349F
- Rod Racer 389F
- Solstice 389F
- Star Wars 489F
- Top Gun 2nd Mission 449F
- Track & Field 2 389F
- World Cup 389F
- Zelda 2 (Adventure of Link) 389F

GAME BOY PLUS GAI

Si vous trouvez que votre Gameboy est d'une tristesse à faire pleurer le mur des lamentations, alors vous accueillerez avec joie ce nouveau gadget: le Game Screen. Une petite plaquette, colorée et décorée se place sur l'écran de votre console et agrémente son contour. Huit modèles sont disponibles, avec des fonds et des dessins différents: drapeaux, explosion, BD, Giorgio. Ça ne sert à rien, mais c'est beau pour les yeux.



GAME SCREEN

Add color to your Game Boy with one of eight available Game Screens

Un Gold travaille de plus en plus sur consoles. Ici, en plus d'Orville Gold, on devrait bientôt voir le jeu de la Mega Drive et Game Gear et Out Run Europa sur Game Gear.

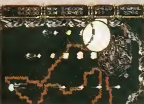
3615 JOYPAD A DONF



TOHO
SUPER
FAMICOM

SUPER ALESTE

Déçu par les divers Shoot'Em Ups de la Super Famicom, voilà une nouvelle, que l'on connaissait déjà, remarquez, mais qui pourrait palier le manque de cette bécane dans le domaine: Super Aleste devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes. Complètement démentielle dans son déroulement, avec des explosions et des missiles qui débloquent de partout, cette production de Toho utilise, en plus, toutes les capacités de zoom distorsion du mode 7 de la Super Famicom. Avec des graphismes déments et des musiques à se faire exploser les tympans, il reste une seule chose à espérer, que Super Aleste ne ralentisse pas trop. Mais ça, seul l'avenir pourra nous le dire.



NCS
MEGADRIVE

GREY LANCER



Programmé sur une cartouche de huit mégabits, Grey Lancer devrait voir le jour dans le courant du mois de juillet. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal est un véritable petit bijou de technologie console. Outre les divers combats que vous aurez à mener à bien pour sauver l'univers, vous pourrez également pleinement profiter des nombreux dessins animés qui jonchent toute l'action de ce jeu de tir.

UNE CHAISE JOYSTICK

Décidément, il y a vraiment des compagnies qui sont plus folles que d'autres. Tenez par exemple, on vient de nous faire parvenir une chaise-joystick répondant au nom de Action Chair. Cette chaise assez légère se connecte sur la prise joystick de la console et vous fait théoriquement vivre les mêmes sensations que le héros que vous dirigez à l'écran. Si ce gadget est assez amusant au départ, il a malheureusement trop de défauts pour laisser satisfait à 100%. D'une part, la gestion des déplacements n'est pas assez précise (déplacer un corps entier a toujours été moins précis que juste un déplacement de main) et d'autre part, les sensations, il n'y en a pas des masses.





COOL. HYPER COOL.

BW'S Hollywood

Plutôt à l'avenant, ils sont tous rattrés. Quand ils m'ont vu arriver sur mon BW'S Hollywood... trouvez ? Un look super sympa, un moteur flambant neuf n'est-ce pas, un atout... l'FM stéréo... Même le prof de maths, il ne revenait pas, jamais il ne m'aurait cru capable de faire une si bonne opération. Faites-y, au même le talent : démarrage électrique + transmission automatique + freinage efficace + éclairage puissant... y'a pas de légal ça m'aide. En toute liberté, en toute... en toute sécurité. Qui n'a pas confiance.

Et, tout quand on y réfléchit bien, mon BW'S Hollywood, c'est moi qu'il parle le plus.

L'ESPRIT YAMAHA

Motor France

RECHERCHER POUR VOUS SEULEMENT

Mobil

BW'S

HOLLYWOOD
Champion's Team

FINANCEMENT

ASSURANCE AVS

TOUT SUR YAMAHA

3615 YAMAHA INFO

BW'S Hollywood est une série limitée.

Ce moto est un plaisir, gardez-le intact. Prenez à votre sécurité à votre des autres et au respect de l'environnement.



VIRGIN

ou lorsqu'un géant se réveille

Bien installé depuis plusieurs années sur le marché des jeux vidéo pour micro-ordinateurs avec des super productions de la taille de Double Dragon II et de Dune, Virgin se lance comme un fou dans l'adaptation et dans la production de jeux originaux sur console Sega en proposant un catalogue de titre gigantesque, tout aussi important que celui d'Electronic Arts, ce qui veut tout dire... Dans un premier temps seules la Megadrive et la Master System pourront jouir des délices que nous préparait cette société anglaise. Toutefois les amateurs de Game Gear ne seront pas mis à l'écart puisqu'ils ne devront attendre que quelques semaines pour voir de grands titres débarquer sur cette machine. Dans

sa stratégie d'attaque du marché, Virgin a également racheté des grands hits comme ceux des Bitmap Brothers (Spiralix et Xenon II) dont nous avons déjà pu voir quelques exemplaires en vente, mais à toute petite échelle. Ce coup-ci, l'atta-jue sera globale et les autres n'auront qu'à bien se tenir, car les productions, les titres qu'annonce Virgin c'est pas du pâté pour chien, c'est du jeu, du vrai jeu, du jeu comme on les aime. Vous ne nous croyez pas, jetez donc un coup d'œil sur ce qui suit vous allez tomber de haut.



Moi Chuck Rock, et moi être AMOUREUX



CHUCK ROCK



Unga Banga! C'est le cris de guerre de la nouvelle vedette de Virgin. Chuck Rock est un personnage, on ne peut plus attirant. Avec sa grosse bedaine, sa mâchoire de boxeur et ses yeux globuleux, c'est vraiment un plaisir de le voir évoluer dans ce monde préhistorique aux allures de monde post-apocalyptique. Faut vous dire, que Chuck Rock est loin d'être un gentleman et que ses attitudes pourraient bien en choquer plus d'un. Embarqué dans une histoire à la "morris-moi" le nez, comme seuls les créateurs de jeux vidéo savent en inventer, vous êtes désignés pour aider notre homme préhistorique à se sortir du mauvais pas dans lequel il s'est fourré. Ouhé! Sa douce et tendre amie, à l'allure au moins aussi zornie que Chuck Rock lui-même, s'est méchamment faite capturer par un zombi de mauvaise augure, le sieur Gary Gritter. Précise situation que celle-ci, car le soir seul dans son lit de pierre, d'horribles cauchemars ne cessent d'envahir son esprit le réveillant brusquement. Ne toté-

rant plus ces insomnies qui lui ruinent la santé et lui bousillent les neurones de la tête (d'jà qu'en dépit, il n'était pas très favorisé de ce côté), Chuck Rock décide partir à la recherche de sa déesse et de défaire l'horrible Gary Gritter, source de tout ses problèmes amoureux.

L'univers de Chuck Rock n'est pas à proprement parlé, un univers de rêve. Des brentreaux répugnants, des ptérodactyles alliés seront pour lui une menace permanente. Et encore ce n'est pas tout car nous ne vous avons pas encore parlé des végétaux arctiques capables, en un instant, de le mettre sur la paille et de lui faire rejouer ses aïeux. Certains passages, dans lesquels Chuck Rock devra risquer sa peau, sont d'une complexité affolante et pour en voir le bout, il devra utiliser son intelligence, et dans ce domaine tout repose sur votre compétence personnelle, car le mot intelligence est complètement exclu de son intelligence. Tout reposera alors sur vos épaules. Pour affronter ces nombreux dangers, pour surmonter toutes ces épreuves, Chuck a à sa disposition deux armes sonnant d'originalité, l'une d'entre elles de moins. Pour anéantir les shires, les onéogères et les divers batraciens, à deux francs cinquante deux, qui se briseraient sur sa route, il n'aura qu'à leur refiler un méchant coup de bide. Et oui, vous avez bien lu... Un méchant coup de bide. De ce côté, faut reconnaître que le brave est bien doté. Sa bedaine est ample, souple et les coups qu'il peut donner avec sont quasiment mortels pour ses adversaires. Certains, évidemment, sont plus résistants que d'autres, mais d'une façon générale, ils creveront au bout de deux ou trois coups. Si le ventre de notre homme de cro-magnon est particulièrement efficace, son champ d'action n'est pas très étendu et pour détruire les ennemis plus lointain, il n'aura d'autres choix que de prendre de gros blocs de pierre et de leur balancer sur la tête. Cette technique de frappe est, elle aussi, remorquée et peut non seulement servir à éliminer toute vie ennemie, mais également permettre à

Chuck Rock de franchir certains passages, en théorie plus infranchissables, comme des essaims de plantes carnivores, par exemple.

Étendu sur cinq mondes très variés, les aventures de notre pote préhistorique seront remplies de surprises et de tout plein de bonnes choses. Alors n'oubliez pas d'être au rendez-vous au cours de l'été prochain, vous ne serez guère déçu de l'attente, car en plus d'être intéressant, Chuck Rock est également un jeu très drôle.



VERSION MASTER SYSTEM

La version Master System est elle aussi une réussite. Pourtant d'une capacité bien inférieure à celle de sa grande sœur, c'est avec un certain lino que les programmeurs de Virgin ont réussi cette conversion qui, à priori, n'était pas simple. Ainsi, on retrouve toute l'atmosphère et toute l'ambiance trépidante par ce jeu. Certes, les graphismes n'ont pas la même finesse de brocés, mais l'animation des divers protagonistes reste toujours très belle dessinée. De plus, l'humour est présent d'une façon égale à celle de la Megadrive. Avec les mêmes difficultés, le même nombre de niveaux, les mêmes ennemis, là encore Virgin a frappé un grand coup, un coup d'assomoir.

ÉDITEUR : VIRGIN





MARBLE MADNESS

Une petite boule qui rend mabouille

Disponibles sur pratiquement toutes les consoles, Marble Madness est un jeu qui il y a de cela quelques années avait connu un vif succès en arcade, tant son concept était novateur et intéressant. Déjà en vente sur Megadrive,



Virgin va cependant reprendre la production de ce titre et le diffuser à plus grande échelle, Marble Madness étant assez difficile à trouver en magasin. Mais laissons tomber pour le moment, la version Megadrive et penchons nous un peu plus sur la conversion Master System de ce futur grand hit.

Si l'idée de base de Marble Madness n'est pas d'une complexité affolante, il faut reconnaître le jeu lui est pour le moins séduisant. Au commandement d'une petite boule, vous devez dévaler une pente abrupte et atteindre la ligne d'arrivée située en aval en un minimum de temps. Ah oui, le temps... Le temps est primordial dans Marble Madness et bien des dangers surviendront pour vous en faire perdre un maximum. Je vous garantis qu'entre les tapis roulants, les aspirateurs suceurs de boules (!), les

crevasnes, les zones glissantes et les boules adversaires qui se frottent un malin plaisir de vous projeter, là où vous ne le désirez pas. Réplique la ligne d'arrivée dans le temps imparti ne sera pas une partie de plaisir. Pourtant, vous devez y parvenir, car pour passer au niveau supérieur et atteindre ainsi le système et dernier niveau, il faudra être rapide et efficace. Plus vous serez rapide, mieux cela sera pour vous. En effet les secondes gagnées au cours d'un niveau précèdent s'ajoutent à celles du niveau en cours. Ainsi vous aurez plus de facilité pour mieux aborder les nombreux obstacles qui se dresseront sur votre descente tumultueuse. Seul, Marble Madness est déjà loin

d'être un jeu facile, mais alors lorsqu'on y joue à deux, chacun dirige alors à l'écran sa propre boule, les affaires se corrent de plus en plus. D'une réalisation parfaite, la version Master System de Marble Madness devrait faire un carton, et personne ne devrait avoir à y redire.



ENTREIN: VIRGIN





EUROPEAN CLUB SOCCER



**HEY JO, PASSE,
VAS-Y PASSE,
HEY VAS-Y FAIT
LA PASSE,
ALLEZ QUOI...
FAIT LA PASSE**

Tout comme Terminator, nous avons déjà fait un topo sur cette simulation de football développé par Krisalis dans l'un de nos précédents numéros,

nous ne nous étalons donc pas pendant des siècles sur ce titre.

À la façon de Tecmo World Cup '92, European Club Soccer se déroule sur un terrain qui scrolle horizontalement. Dans cette simulation, vous pourrez jouer seul ou à deux en championnat ou bien en match amical.

Huit joueurs pourront alternativement lutter les uns contre les autres pour l'obtention du titre de champion. Si vous préférez tester vos talents "footballistiques" dans une petite partie amicale, vous pouvez parfaitement le faire. Vous pourrez alors vous mesurer à un ami qui servira de celaye pour l'occa-

l'une des 172 équipes du monde entier qui sont présentes dans cette simulation. Oei, parfaitement, ce n'est pas une vision, il y a bien 172 équipes dans cette production. Certaines évidentes à l'attrer, d'autres beaucoup plus difficiles, il est à parier que vous trouverez chaussure à votre pied. D'autant que la réalisation de European Club Soccer est excellente. Disponible dès le mois de juin, cette simulation devra selon toutes vraisemblances faire plaisir à tous les footballeurs.



**SCORE
0:1**

**FULL
TIME**

EXTÉRIEUR: VIRGIN

berne qui auront comme des fous dans les cours de récré pendant les heures de permis.





ARCADE SMASH HITS

Les classiques se rebellent!

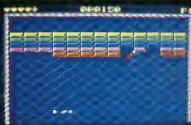
Trois jeux en un, c'est le deal que vous propose Virgin qui, décidément, n'en finit pas de nous étonner. L'expérience déjà tentée dans le passé par d'autres compagnies de distribuer trois jeux dans une seule et unique cartouche n'a pas été très concluante. Cette fois, l'histoire risque de ne pas se répéter car les jeux de cette cartouche ne sont pas des petits jeux inconnus. Ce sont, en effet, trois des meilleurs classiques que les jeux vidéo n'ont jamais engendrés. Ouvrez vos archives, mes frères, il s'agit de *Missile Command*, de *Break Out* et de *Centipede*. Si vous ne connaissez pas ces classiques pourtant archi connus à travers le monde, voici un petit résumé qui vous fera mieux connaître ces trois titres, classiques parmi les classiques, au même titre que *Space Invaders* ou que *Pac-Man*.

Dans *Missile Command*, vous devez, à l'aide d'un laser, protéger différentes villes en détruisant les fusées des ennemis qui descendent progressivement du haut en bas de l'écran. Si les premières missions se font assez simples, la difficulté croît énormément en fonction des niveaux. Très rapidement, vous vous rendez compte qu'il faut anticiper les fusées qui apparaissent à l'écran en lançant vos bombes largement à l'avance. Demandant d'incroyables réflexes et une capacité d'anticipation extrême, *Missile Command* est un jeu qui maintiendra vos sens en éveil permanent. Qui ne connaît pas *Break-Out*? Je suis

certain que, même dans les profondeurs de la jungle papouasienne, les pygmées locaux ont entendu parlé de ce jeu qui, en son temps, révolutionna le monde du jeu vidéo. Certes, à notre époque, il a bien vieilli, mais on ne peut rester indifférent devant un tel monument de l'histoire! Armé de votre raquette qui se déplace de droite à gauche en bas de l'écran, vous devez abattre une à une à l'aide d'une balle, les briques qui composent le mur qui vous fait face. D'une difficulté sans cesse accrue, *Break Out* est un excellent divertissement.

Le troisième jeu qui compose cette compilation est *Centipede*. Ici, vous dirigez un petit vaisseau qui se déplace à vive allure horizontalement. Il peut également prendre un peu d'altitude, mais il est assez rapidement bloqué. L'écran, lui, est rempli de champignons qui arrêteront vos tirs à moins que vous ne décidiez de les détruire, dans ce cas, il faudra tirer plusieurs fois dessus, afin qu'ils disparaissent. Le but de ce jeu est de détruire une chenille, qui déboulera du haut de l'écran, avant qu'elle ne vous touche tout en faisant attention au chemin qu'elle empruntera à travers la centaine de champignons. Un jeu 100% actif.

Virgin ayant voulu respecter au maximum la réalisation de ces classiques, ces trois jeux ont un point



commun: ils sont d'un graphisme assez pauvre. Tout-à-dit, et nous le répétons suffisamment, ce ne sont d'une manière générale pas les graphismes qui font les grands jeux (même si ils y contribuent); c'est l'action et le plaisir de jouer qu'ils procurent. Et dans ce domaine Virgin nous a gâté, d'autant qu'*ArCADE Smash Hits* ne devrait pas être commercialisé à un prix exorbitant. Un prix même qu'il ne serait pas cher du tout.



EDITEUR: VIRGIN





TINTIN ON THE MOON

Qui aurait cru en 1929, lors des premières aventures de Tintin, dans Tintin Au Pays Des Soviets, que ce jeune journaliste reporter au Petit

Vingtième aurait vu ses aventures transposées sur consoles? Pensez, c'est normal à l'époque on ne connaissait pas encore la télé, alors les consoles vous imaginez! Enfin, Hergé pourrait bien se retourner dans sa tombe car voici les premières aventures de Tintin, Tintin Sur La Lune et sur Master System. Si vous êtes un lecteur d'Hérodote, ne vous attendez pas à revivre les véritables aventures de l'homme à la houlette blonde dans ce jeu, car il ne s'agit absolument pas le déroulement de la bande dessinée. Ici, la mission de Tintin est de retrouver son fidèle compagnon Milou qui s'est planté la tête dans une crevasse sur la Lune. Quelque vous en pensez, la mission qu'il faudra accomplir ne sera pas de tout repos, car les pièges qui guettent notre jeune journaliste sont nombreux et contrairement à ce que les scientifiques ont dévoté, la lune est habitée par des ennemis redoutables.

Alors que généralement l'action se déroule dans des grottes souterraines, vous serez alors là à la place de Tintin, dans certains niveaux vous devrez prendre les commandes de la fusée pour vous rendre dans d'autres endroits, but aussi inhospitaliers, de notre bon vieux satellite. En lutte permanente avec des mollusques maladroits, des météorites géantes, vous devrez récupérer des pierres qui vous permettront d'assommer vos poursuivants et de fuir pour votre fusée, tout cela dans le seul et unique but de retrouver votre fidèle compagnon, Milou. Dans votre scaphandre spatial, attendez-vous à vivre une aventure cosmique épuisante et fertile en émotions diverses. La sortie de Tintin On The Moon est prévue pour juillet-août.

MISSION
PERILLEUSE
POUR
JOURNALISTE
COURAGEUX!





TERMINATOR



Nous n'allons pas épiloguer des années sur Terminator, nous en avons déjà causé en long et en large dans l'un de nos précédents numéros.

Dans le jeu de Kyle Reese, un combattant du futur revenu dans le passé pour protéger la belle Sarah Connor des

griffes du Terminator, vous êtes plongé au cœur d'une terrible aventure où seul votre courage et votre persévérance auront raison des milliers d'embrouilles qui menacent.

L'histoire commence en 2029 dans un Los Angeles post-apocalyptique. En évitant les hélicoptères de la mort, en esquivant les tirs de vos poursuivants, il faudra rejoindre en temps et en heure la machine à voyager dans le temps, seule capable de vous projeter dans le passé et de rejoindre Sarah. En arrivant dans le Los Angeles de 1984, Reese devra combattre des Punk et surtout éviter la police qui le poursuit depuis qu'il a attaqué un des

leurs. Mis à part la fuite, les moyens de lutte de Kyle sont nombreux. Entre les grenades, les tir lasers et les bombes à retardement dont il pourra se servir pour détruire les portes et autres endroits qui lui sont en théorie interdits, il aura, donc vous aurez tout l'embarras du choix. Certains niveaux sont de véritables labyrinthes, dans lesquels il ne faut pas se perdre. Repérez bien votre

SCHWARZY A DU MOURON A SE FAIRE, VOUS ETES LA !



chemin et surtout éviter à tout prix de rencontrer le Terminator. D'une réalisation spectaculaire sur Megadrive ou sur Master system, Terminator est assurément l'un des futurs grands hits sur consoles Sega. Sa sortie européenne est annoncée dans le courant de l'été. C'est tout, on n'aura plus très longtemps à attendre.



MASTER SYSTEM

EDITEUR: VIRGIN





XENON II MEGABLAST

Des bombes, des lasers... et des missiles!

Déjà sorti sur Master System, la version Megadrive de Xenon II, l'un des Shoot'Em Ups les plus réputés sur micro, est en cours de finalisation dans les ateliers de Virgin.

Aux commandes de l'arme absolue, du dernier cri en matière de vaisseaux de lutte anti-étra-terrestres, vous allez avoir un belot monstre (c'est le cas de le dire) en arpentant les cinq niveaux de ce jeu de tir à scrolling vertical sur plusieurs plans. Tout au long de ces niveaux, vous n'allez pas en croire vos yeux, vos oreilles frémissent de partout et votre cerveau aura bien du mal à cerner, à comprendre ce qu'il se passe... Des événements, des émotions, des sueurs froides vous allez en vivre, alors accrochez-vous.

D'entrée de jeu, on est de suite plongé dans le vif du sujet. Les lasers, les bombes, les missiles à têtes chercheuses tracent à travers l'écran comme des engins dans un feu d'artifice. A la fin de chaque stage, un monstre métallique vous menacera de toutes ses armes et de tous ses ustensiles destinés à vous effrayer. Heureusement qu'en récoltant des points-thunes libéré par certains aliens, vous avez la chance de pouvoir récupérer quelques gadgets super utiles et qui vous permettront de lutter avec plus d'efficacité contre les saloperies qui

vous turlenent dessus comme des mouches devant un gros cacà. Ces nouveaux armement vous pourrez les obtenir en allant chez le marchand inter-galactique qui se trouve à la fin de chacun des niveaux. Chez lui, inutile de chercher à faire baisser les prix, vous n'y arriverez pas. Aussi, si vous désirez un Megablasteur méga destructeur, il vous faudra taxer un maximum. A vous de savoir économiser vos points thunes et ne pas les gaspiller en achetant des armes qui ne seront guère utiles dans les luttes que vous avez entreprises. Passablement lorsqu'on commence à y

jouer, Xenon II est un jeu qu'il faudra suivre de très près lors de sa sortie prévue dans le courant de l'été. Un été chaud, c'est à parier.



EDITEUR: VIRGIN





CORPORATION

Un monde cybernétique sans pitié vous attend!

The Universal Cybernetic Corporation ou plus communément appelé UCC, est une multi-nationale spécialisée dans la fabrication d'androïdes domestiques. Pendant un bon nombre d'années, cette entreprise à l'échelle planétaire prospérait et gagnait une tonne de pognon. L'argent ayant dans le futur un rôle encore plus important que maintenant, cette multi-nationale à vite compris qu'elle tenait le rôle de balance commerciale entre les états du globe. Depuis peu, un bruit circulait comme quoi, dans les laboratoires archi-secrets de la compagnie (encore plus secrets que ceux de Sega au Japon, c'est vous dire!) des ingénieurs mettaient au point un modèle de cybernétique guerrier. Destiné à tout, sauf à la destruction des humains, un prototype a pourtant bien fonctionné littéralement en s'attaquant une femme de ménage qui passait dans le coin pour recurer les épreuves sales. Vous avez été dépêché sur place par le gouvernement pour remettre de l'ordre dans ce boxon et surtout pour ramener le fruit de ces éventuelles expériences. Un fois sur place, et c'est là que commence le jeu, vous devez chercher des indices

vous permettant de passer de niveau en niveau (il y en a seize différents) en évitant toutes les pièges, et des pièges, il y en a! L'usine est entièrement surveillée par des caméras vidéo, les couloirs sont truffés de faisceaux infra-rouges et un sacré de paquet de gardiens vous attendent au moindre déclenchement d'alarme. Pour réussir l'entreprise et la tâche qui vous a été confiée, vous avez sur vous tout un tas de matériel hyper important, d'armes et de gadgets futuristes, tel que des lunettes ultra-sensibles pour percevoir les faisceaux de lumière, la chaleur et certains pièges invisibles à l'œil nu. Tout l'action de Corporation se déroule en trois dimensions, ce qui est presque une première sur

Megadrive. Avec une profondeur de jeu très intéressante, et une réalisation à la hauteur, Corporation devrait être l'un des jeux d'aventure de référence dans les mois à venir. Une affaire à suivre...



EDITEUR: VIRGIN





OLYMPIC GOLD

Plus haut, plus vite, plus fort !

En cette période pré-olympienne, il était étonnant qu'aucun éditeur ne daigne s'intéresser à ce qui est l'événement sportif de l'année. Avec *Us Gold*, c'est désormais chose faite puisque cet éditeur annonce l'arrivée prochaine pour le mois de juin d'*Olympic Gold* qui, comme son nom l'indique, est une simulation d'épreuves Olympiques et cela sur toute la gamme *Sega*. Possesseur de *Megadrive*, de *Master System* ou de *Game Gear*, vous pouvez d'ores et déjà sortir les thunes de votre porte-monnaie, vous allez en avoir besoin.

Sans vraiment être un champion toute discipline, vous avez toujours rêvé d'être l'une de ces voilettes que la foule acclame lors de son passage devant les tribunes ou à l'annonce de son nom par le speaker, soyez alors prêt, *Olympic Gold* va vous permettre de réaliser votre rêve. Dans cette simulation, vous aurez la chance de pouvoir concourir dans sept épreuves différentes, toutes bien évidemment présentes à Barcelone en juillet prochain. Au programme de cette matinée: le 100 mètres, le lancé du marteau, le tir de précision à l'arc, le 110 mètres haies, le lancé du poids, le saut du plongeur de cinq mètres et une course de natation libre (le crawl est cependant de rigueur).

D'une réalisation excellente sur les trois machines, c'est bien évidemment la version *Megadrive* qui reproduit le plus fidèlement l'ambiance que l'on connaît dans ce genre de compétition. Avec des mouvements fluides et impeccables dans toutes les épreuves, *Olympic Gold* sera une très bonne simulation. Et viva Espagne !



Allez, on commence par un petit logo des jeux, histoire de vous mettre dans l'ambiance.

MASTER SYSTEM
Des graphismes moins riches sur la version *Master System*, mais une ambiance tout aussi chaude...



MEGADRIVE Faites attention à ne pas trop plier la perche, elle pourrait vous pêter à la tête!

GAME GEAR Il n'y a que très peu de différence entre les versions d'*Olympic Gold*, ici, c'est sur *Game Gear*. Comparez d'unc avec la *Megadrive*.



EDITEUR : US GOLD





THE NEXT THING : KING OF THE MONSTER II

Tiens, en voilà une surprise.... Qui s'attendait à la sortie de King Of The Monsters II sur la Neo-Geo? Vous? Ah ouais, excusez-moi, j'avais oublié vos compétences dans le domaine. Reprenant le principe de son prédécesseur, The Next Thing est un jeu de baston présentant des énormes monstres répugnants, aux allures pourtant de poupée gonflable pour enfant de quatre ans. Si vous voulez de l'action, mes amis vous allez en avoir. Ici, il n'y a que ça. Pas la peine de se poser des questions sur la métaphysique cantienne, dans The Next Thing, il faut frapper, matraquer, frapper encore et détruire son adversaire à



grands coups de lattes dans la tête. Avec de nouveaux graphismes d'une qualité équivalente à ceux que nous avait offert la première version de ce jeu, avec des animations gigantesques et une bande sonore toujours aussi éclatante, King Of The Monsters II s'annonce grandiose.

BASEBALL STAR II

Après la suite de King Of The Monsters, c'est au tour de l'extraordinaire simulation de baseball Baseball Star Professionnel de se voir flanqué d'une suite. Cette fois-ci encore, vous allez devoir montrer au reste du monde que votre réputation n'est pas usurpée. En choisissant

l'une des nombreuses équipes disponibles, vous vous enverrez vers de nouveaux horizons pour prouver à vos adversaires que vous êtes effectivement l'homme de la situation. A tour de rôle, vous serez fieldeur, coureur, lanceur et votre force à vous est votre puissance. Ah ouais, pour avoir de la puissance ça, vous en avez et c'est tant mieux, car tous les Homereuns que vous pourrez marquer seront les Homereuns. Avec des éléments graphiques supplémentaires, une animation encore supérieure, une ambiance sonore haut à fait remarquable, Baseball Star II risque bien de devenir la référence en matière de simulateur de baseball trépas catégorique et de remplacer ainsi Baseball Star Professionnel qui, pourtant, assurait ce rôle avec un certain bris.



La neo-geo co

SENGOKU II

Ne nous arrêtons pas en cours de route, nous ne sommes pas encore au bout de nos surprises. En effet, devant le succès remporté par Sengoku Denso (je me vois encore un train de combattre sur des chevaux au galop, dans un paysage Meiji azur...), SNK a justifié d'annoncer la sortie prochaine de la suite qui, comme vous vous y attendiez, se nomme Sengoku II. Aux commandes des deux mêmes personnages, les talentueux ninjas du nouvel âge, vous allez, une fois



de plus, accomplir l'une des missions les plus dangereuses de votre vie et ainsi protéger la terre de la terrible menace qui gronde. En utilisant vos pieds

et poings, il faudra combattre comme jamais, pour parvenir au bout de votre mission. Pour vous aider, vous aurez toujours la possibilité de faire un petit tour dans les nuages, où, comme dans la version précédente, un mage pourra embellir votre panoplie de guerrier. Excitant et exaltant au possible, Sengoku II risque d'être comme son frère, un jeu méga-canon.



NINJA COMMANDO

Pour un ou deux joueurs, Ninja Commando est un Shoot'Em Up d'un style un petit peu nouveau, car pour une fois, il ne faudra pas lutter dans l'immensité cosmique à la recherche d'une

quelconque armada métallique. En fait, Ninja Commando est une version remisée à la mode Neo-Geo bien sûr (ce qui veut tout dire), du célèbre Commando. Pour lutter contre les forces du mal, il faudra choisir entre trois personnages. Le premier, Joe Tiger est un descendant américain des Ninjas japonais Kouga, il est fort et surtout très rapide; son arme

préférée: le couteau. Le second, où plutôt la seconde combattante, est une jolie jeune femme répondant au nom de Raye Dragon et, pour ne rien gâcher, elle est Anglaise. Pour combattre, cette charmante

personne utilisera des flèches de feu, aux capacités réellement impressionnantes.

Enfin, Ryu Eagle est le seul Japonais de la bande et son arme à lui, c'est lui-même.

Avec un trio de choix comme celui-là, les adversaires n'auront qu'à bien se tenir.



ntre attaque !





Lors de L'ECTS de Londres, une compagnie que l'on avait plus ou moins oubliée, mais qui, dans le passé, nous avait tant charmé par la qualité de ses réalisations, présentait quelques jeux sur console pas piqués des vers. En effet, Elite, puisque c'est d'elle dont il s'agit, n'avait absolument rien annoncé depuis la sortie de Ghoul's'n'Ghosts sur ST, il y a maintenant plus d'une année. Le voile est désormais levé, alors ne perdons plus une seconde, que le spectacle commence.

DRAGON'S LAIR

PREVIEW SUR SUPER NES

Des hauteurs escarpées du Tibet, aux plaines à perte de vue de la Transylvanie, vous êtes Dirk, le blândraire. Votre surnom vous colle parfaitement à la peau, car rien, absolument rien, ne peut vous effrayer. Des monstres baveux gigantesques, aux araignées vénéneuses en passant par toutes les abominations génériques que les savants fous du monde entier peuvent créer, de tout cela, vous vous foutez carrément, car vous êtes Dirk, le Téméraire. Dans le monde cruel dans lequel vous vivez, une seule et unique chose, un seul et unique être compte pour vous, cet être c'est la princesse Daphnée. Il est vrai qu'elle est belle la princesse Daphnée. Avec son petit nez en trompette, son sourire charmeur et ses lèvres pulpeuses, on comprend pourquoi, pour elle, vous souleveriez des montagnes. Même si dans Dragon's Lair, en ne vous en demande pas tant. Vous devrez être chaque instant prêt à agir, prêt à bondir, prêt à combattre devant l'ennemi, les difficultés sont nombreuses et il faut les surmonter. Tout commence par un drame qui bouleverse votre vie. Mordroc, l'horrible de service, profitant que vous soyez parti à la chasse est venu dans votre demeure et s'est emparé de la douce et belle Daphnée. À la découverte de cette sinistre nouvelle, votre cœur battit plus fort, vos muscles se crispèrent sur votre épée, votre regard se figea sur le château de l'infâme traître que vous percevez au

loin à travers un épais brouillard. C'en était trop, il fallait monter à Mordroc de quel bois vous chauffiez. C'est dans cet état d'esprit de vengeance que commença l'histoire de Dragon's Lair.

À l'origine, Dragon's Lair est un jeu d'arcade entièrement programmé sur disque laser. De ce fait, l'action fut assez peu probante. Même si le jeu était comme un dessin animé, les joueurs furent pour le moins complètement frustrés. Pour cette raison, Elite a complètement remodelé le concept de Dragon's Lair en le transformant en un véritable jeu d'action, avec toutes les qualités propres à ce style de réalisation. Bien que la version de Dragon's Lair que nous avons vue ne soit encore qu'une démo bien loin de la version définitive, plusieurs points nous ont marqué. Les premiers d'entre eux



DRAGON'S LAIR - SNES

elite



sont la qualité des graphismes et la taille des personnages et surtout de Dirk. Alors que d'une façon générale les sprites, dans les jeux de plates-formes/arcade, ne sont pas très grands, ici c'est l'inverse. Dirk représente à lui tout seul un tiers de l'écran. Bien que l'animation s'en ressent un tout petit peu, on dénote toutefois de la part des programmeurs une grande volonté de réussir là où bien d'autres ont échoué. D'une qualité graphique excellente donc, et bien que le jeu n'ait plus grand-chose à voir avec la version originale, Dragon's Lair sur Super NES promet beaucoup. La sortie de ce jeu est annoncée pour la fin de l'année.

DR FRANKEN

PREVIEW SUR SUPER NES,
NES ET GAME BOY

Disponible sur tous les formats dans un avenir plus ou moins proche (ceci pour vous cacher que l'on ne sait pas exactement quand ce jeu sera disponible), Dr Franken est un jeu complètement délirant, fou, débile. Lorsqu'on le voit, on se demande toujours si les programmeurs n'ont pas eu un coup de trop lors des différentes étapes de sa programmation! C'est vous dire que le concept est débile. Si

DR FRANKEN - GAME BOY



effectivement le déroulement de ce jeu de plates-formes est assez désorientant, cela ne veut aucunement dire que Dr Franken soit d'une piètre qualité, bien au contraire, l'expérience nous montre que bien souvent, ce sont les jeux les plus fous qui sont les meilleurs. Bien que les différentes versions qui nous ont été présentées ne permettent pas de parfaitement cerner la situation, une chose est d'ores et déjà certaine. Il faudra, dans l'avenir, compter avec cette production.

Embarqué dans une histoire forte en rebondissements, le but ultime de votre mission sera de contrecarrer les plans des forces des ténèbres de Transylvanie. Forces que l'on connaît particulièrement pour leur hostilité à l'égard des humains. Alors que toutes l'action de ce jeu de plates-formes

se déroule suivant un scrolling multi-directionnel, on appréciera par dessus tout, deux choses. D'une part, la qualité graphique des différents niveaux et des divers décors, cela sur toutes les machines, mais également l'humour qui est sans cesse présent. Combattre des monstres et arpenter des niveaux comme ceux présents dans cette réalisation, croyez-moi, c'est une véritable partie de plaisir. Avec Dr Franken, à nous les vampires...

GAME BOY

DR FRANKEN - SUPER NES



DR FRANKEN - SUPER NES





DR FRANKIN - SUPER NES



DR FRANKIN - NES



DR FRANKIN - GAME BOY

3615 JOYPAD C'EST DU TOUT BON!

MICROMANIA sur FR3 !

Chaque mercredi
à 17h15 et le
dimanche à 9h15
MICROMANIA vous
dévoile tout sur les
jeux dans l'émission

**2 Megadrives à gagner
chaque semaine**



**NOUVEAU
à Lyon**

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29



MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90



NOUVEAU

JOE AND MAC

PREVIEW SUR GAMEBOY

Après son adaptation sur NES et sur Super Famicom, c'est au tour de la Gameboy d'avoir le privilège de recueillir Joe And Mac au sein de ces puces de silicone. Joe et Mac sont certainement les deux hommes préhistoriques les plus drôles et les plus débiles de l'histoire des jeux vidéo. Armés de leurs gourilles, les voilà partis sur les routes chaotiques d'un monde cruel, où la violence est la seule règle digne de ce nom. Complètement stope de la tête, nos deux petits héros doivent secourir leur bonne amie, qui comme par hasard s'est fait enlever par le tyran local dont je tairai le nom par souci de discrétion. En lutte avec des éméroumènes pas franchement très sympathiques, des dinosaures géants, des espèces d'oiseaux volants de malheur, les affaires de nos deux compères se gâtent dès leurs premiers pas dans l'univers hostile qu'est celui de ce jeu. Issu des bornes d'arcade, Joe And Mac est un jeu dans lequel l'action prime sur le reste. Pas la peine d'espérer la moindre réflexion, ici, il n'y a aucune place pour ce genre de concept. Bien sûr, au cours de leurs aventures, Mac Et Joe (pour changer un petit peu) auront tout le loisir de récupérer de nouvelles armes pour lutter d'une façon plus efficace contre les prédateurs qui déboulent de tous les côtés à l'écran. Se défilant suivant un scrolling horizontal d'une excellente prestation sur Gameboy, cette nouvelle réalisation d'Elite comporte une demi-douzaine de niveaux, tous conclus par un ennemi de fin régnant. Esthétiquement superbe, Joe And Mac sera sur Gameboy l'une des meilleures réalisations du genre; alors, attendez-la!



EDITEUR : ELITE





HYPER SOCCER

- L'ambiance est chaude dans le stade, n'est ce pas Thierry ?
- En effet, Roland, en effet. Nous sommes dans un véritable chaudron, prêt à éclater.

Voilà en deux mots le genre de discussion délicate que nos Maîtres marmoussent le soir de retransmission d'un match à la télé. Enfin heureusement pour nous, Hyper Soccer est d'un niveau un peu plus élevé, et c'est tant mieux.

Dès l'introduction de la cartouche, un menu de présentation vous permet de déterminer le type de jeu auquel vous désirez participer. Seul en championnat ou en match amical, vous pourrez également affronter un ami que vous aurez invité pour l'occasion. Parmi les autres options disponibles, vous pourrez également sélectionner la bande sonore qui accompagnera chacun de vos exploits ainsi que l'équipe avec laquelle vous allez affronter les vingt trois autres équipes qui sont disponibles dans ce jeu. Après avoir franchi sans trop de difficultés ces différentes étapes, mais il faut dire que c'était facile, vous allez immédiatement investir le joueur. Comme notre ami Thierry le disait si

justement, l'ambiance est chaude et à la moindre erreur de votre part, le public réagit avec des sifflets et cris de désapprobation. Si les supporters



KONAMI

DIRA : WWW
ENL : WWW



KONAMI

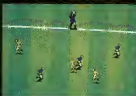
DIRA : WWW
ENL : WWW

réussissent de la sorte à la moindre incartade de votre part, lorsque vous marquez un but, c'est également le délire et les gradins ne sont plus que des tribunes pleines à craquer de fous furieux.

Alors que le terrain scrolle dans le sens latéral, les dimensions des joueurs sont assez bien respectées.

Animé par pratiquement tous les coups et toutes les techniques du véritable football, Hyper Soccer sera

certainement l'une des meilleures simulations dans le genre sur NES. Faisons confiance à Konami pour cela.



EDITEUR : KONAMI





PC KID III

Il est de retouuuuuurr !

Comme nous vous l'avions annoncé dans l'une de nos news, PC Kid l'homme de croc-magnon à la tête dure comme du rock est de retour dans de nouvelles aventures. Cette fois-ci pourtant, et contrairement aux deux premiers épisodes de la série, c'est dans un Short'Em Up à scrolling horizontal que nous allons vivre les nouvelles facéties de la bête. Complètement modifié, le héros de PC Kid III n'est en fait que l'arrière-arrière-petit-fils du Kid que l'on connaissait. Relooké à la mode de l'an deux mille avec une coupe à l'irokoa, ça fait plus smart, notre petit héros est lancé dans une aventure pour la sauvegarde et la défense de notre terre bien aimée. Avec des armes complètement délirantes (jetez juste un coup d'œil sur son dentier amovible, cela vaut le détour), PC Kid devra combattre des adversaires étranges comme on a peu l'habitude d'en voir sur console. Annoncé aux USA pour le second semestre de l'année, PC Kid III est un jeu avec lequel il faudra évidemment compter lors de sa sortie.



Wowah quel dentier ! Avec une dentition comme celle-ci, les ennemis n'ont qu'à bien se tenir.

Tout à fait dans l'esprit des PC Kid précédents, PC Kid III offre des graphismes sympas et rigolos, un scrolling différentiel et une jouabilité toujours aussi plaisante.

Faites très attention à cet ennemi. Il essaiera vraiment de faire son possible pour vous faire passer un mauvais quart d'heure. Un vrai rit de cyllie magnétique !



Après une petite transformation en chien cybométique, vous n'aurez plus qu'à mordre vos ennemis à pleines dents. Bon appétit !



Surveillez les nombreux paysages futuristes et éclatez tout sur votre passage.



BATTER UP ! PC Kid réalise là l'un de ses plus beaux rêves... Être un joueur de baseball professionnel.



Frayez-vous un chemin dans les nombreuses régions que vous aurez à surveiller. Frappez sur tout ce qui bouge, mais attention tout de même à ne pas vous faire trucher trip souvent. Cette nouvelle aventure de PC Kid III est un véritable plaisir pour tous les amoureux des Short'Em Ups.



EDITEUR : HUDSON SOFT
DISPONIBILITE : 2^{ème} SEMESTRE 92





BEST OF THE BEST INTERNATIONAL KARATE

C'est sous ce nouveau nom que l'excellente simulation de Kick Boxing, Panza Kick Boxing de Loricel, verra le jour dans quelques mois sur Super NES et sur Super Famicom. Très connue par les amateurs de haslon pour être l'une des meilleures simulations de ce sport ultra-violent toutes machines confondues, on retrouvera dans Best Of The Best International Karate toutes les options qui nous avaient tant réjoui. Ainsi avant chaque combat vous aurez la possibilité de vous entraîner à toutes les techniques de combat de choc. En améliorant la puissance de vos coups de pieds, en travaillant votre jeu de jambes, en dynamisant la rapidité de votre technique de mains, vous serez prêt à rencontrer n'importe quel adversaire. D'ailleurs, il est préférable pour vous de ne pas arriver comme ça sur le ring sans ne rien savoir faire, la sanction serait trop immédiate.

L'une des principales qualités de Best Of The Best International Karate est de plonger le joueur dans un univers tel, qu'il est pratiquement impossible de décrocher un instant les yeux de l'écran. C'est beau. Ah ouais pour ça c'est certain, cette simulation de Kick Boxing est belle. Sans en rajouter, on pourrait même croire que l'on est en face d'un véritable match. Faut dire que l'équipe de Loricel a mis le parquet du côté de la réalisation, puisque tous les mouvements des combattants ont été enregistrés à partir de véritables mouvements pris à l'entraînement de vrais



Avant les combats, il vaut toujours mieux bien s'entraîner. Souvent, cela évite d'être pris au dépourvu!

Karatékas. Graphiquement donc superbe, Best Of The Best est un jeu qui pourra se jouer seul ou à deux, et à deux bonjour le méchant délire...

De plus et à notre plus grande satisfaction, Loricel nous indique qu'il y aura dans cette version des options supplémentaires comme une option Kombat, mais chut... Silence... On n'en sait encore pas plus pour l'instant. Egalement annoncée sur Gameboy, cette simulation devrait être disponible entre les mois de septembre ou octobre.



Les combats sont d'un réalisme extrême. Et les diverses attitudes de l'arbitre dénotent une pointe d'humour à un jeu qui, pourtant, demande une très grande concentration.



EDITEUR : LORICEL
DISPONIBILITE : SEPT/OCT 1992

Panza est de retour...



ARCADE DES



Salut les arcade-ment! Gobblin et Saint Draume ont pillé les salles d'arcade pour vous ramener les nouveautés les plus percutantes du mois.

Au programme: baston au pays des mille et une nuits, duels dans l'espace, bolides dans la neige et même les chevaliers de la table ronde... Que demander de plus?

ARABIAN FIGHT (SEGA)

Les nippons, après s'être intéressés, commercialement cela s'entend, au patrimoine, ô combien culturel, français, en développant Asterix & Obélix, retranscrivent dans un beat'em all les légendes des Mille et une Nuits.

Il y a une chose qui est universelle, c'est le rapt des princesses. D'accord, généralement, elles sont pas mal, voire belles, très belles mais c'est toujours à nous d'aller les chercher. Il n'y a qu'à les enfermer et les sortir quand on en a besoin.

Là, c'est une princesse arabe qu'il faut sauver. Il était une fois (tous les contes commencent toujours par là) il était une fois une belle, cela s'entend (sinon quel serait l'intérêt de la sauver, je vous le demande), qui, par une mer pour le moins houleuse, voguait, accompagnée de ses meilleurs amis, dans un bateau aussi imposant que noble. C'est alors que, profitant de je ne sais quel manque de surveillance, d'affreux barbares surgissent afin d'enlever



cette belle. Ne voulant faillir à votre devoir, vous vous précipitez au devant de cette horde acharnée qui squatte déjà le pont du navire. C'est après avoir combattu courageusement que la princesse se fait enlever, kidnapper. Eh oui, c'est juste un niveau comme ça, pour rire. Pas vraiment, en fait, puisque la princesse s'est fait kidnapper. Pour la sauver, il faut donc parcourir six niveaux trépidants et massacrer toute une horde de sauvages. Tiens, au sujet des sauvages, parlons-en. Ces derniers sont variés et correspondent aux différentes régions que vous traversez. Ainsi, vous avez des squelettes et des fantômes sur un bateau-fantôme. Je suis persuadé qu'ils sont des cousins éloignés de ceux de Super Ghouls & Ghosts sur famicom. Cela se voit à leur manière de remuer leur popotin et au boucan qu'ils font en se déplaçant. La ville, comme toute ville digne de ce nom, offre des voleurs à la pelle. Ceux-ci, bien qu'assez belliqueux, se calment avec quelques coups de tatanes dans la tronche. Devant et dans la forteresse, des archers vous attendent. Même qu'ils ont des arcs et des flèches. Ouais! J'en passe et des meilleures! Tous les ennemis utilisent les coups les plus classiques qui soit: ce qui ne veut pas dire pour autant qu'ils soient faciles à détruire. Allez faire face à cinq adversaires. L'un vous donne des coups de pieds, trois autres des moulins à vent, et un dernier, qui a pris la chaîne de son tricycle histoire de faire du hochet et de vous en faire profiter. Les supers boss, comme leur nom l'indique ont des armes bien particulières et une taille pas moins conséquente. Fatman, l'un des chefs, boit de l'alcool à 90° pour se désaltérer de la torride chaleur et, quand il a envie de traverser, ricrache tout sous forme de feu!!! Je n'évoquerai pas les autres afin de vous laisser les découvrir.

De tous, les ennemis les plus originaux et plaisants sont sans conteste, les égyptiens. Ceux-ci sortent des fresques dans un bruit de pierres mal jointes. Ils ont d'ailleurs oublié de se recoller pour combattre plus rapidement. Ainsi, vous vous battez face à de belles images (tiens, ça me rappelle ma douce enfance sur les doux bancs de la maternelle, loin des vicissitudes qui me sont désormais quotidiennes. Versions donc, je vous prie, une larme à ce nain bambin qui n'est plus. Revenons à nos légendes.) Tiens, au sujet de l'image (pas mal mes transitions, non?) que vous voyez au fond de l'écran, tout petit riquiqui ou devant, en occupant alors la





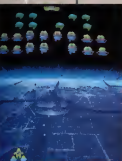
largeur de ses 2 tiers, le personnage est toujours le même. J'attends par là qu'il est toujours aussi net, bien-entraîné aux zooms d'une caméra. En effet, c'est une 32 bits, elle utilise donc les zooms à fond. Et c'est pour cette qualité graphique que je dis et affirme de vive voix que ce jeu est, sinon le meilleur, du moins le plus beau.

Les coups que vous avez pour survivre dans ce monde fabuleux ne sont pas très variés et ne changent pas en fonction des différents personnages. On peut jouer jusqu'à quatre si la machine le permet. Heureusement que les machines françaises ne sont pas légion à nous le permettre, parce qu'à quatre, ce serait alors vraiment du gâteau. Déjà qu'à deux, voire à un, il est finissable assez facilement...

Cependant, le détroit en vaut le coup ne serait-ce que pour les zooms (quoique ceux-ci s'avèrent lassants à la fin), la beauté graphique et les superbes musiques. C'est tout juste si l'on ne sent pas l'odeur de soussous. On se croirait presque en Arabie. Et comme le dit la sourate 119 dite de Saint Drame, dans le psaume 189 exactement, joue sans modération aucune et qu'Allah soit avec toi!!

COSMO GANG (NAMCO)

Vu l'aspect comique et enfantin de ce jeu, j'ai d'abord confié le test de ce programme à une personne étant encore dans le doux et moelleux monde de l'enfance, insouciante des inquiétudes de la vie: Goblin. Voyant que ce Space Invaders l'amusait tellement, je l'ai alors observé d'une manière distraite...du moins au début. Puis, attiré par les musiques et sons distrayants, typiquement nippons, des personnages, je n'ai pu m'empêcher de m'approcher de ce jeu avec une curiosité non feinte. C'est alors que j'ai vu les couleurs chatoyantes, vives et claires, sur l'écran vidéo. Ce fut plus fort que moi et, oubliant toute pudeur, toute retenue, je me suis littéralement jeté sur le joy vacancier, persuadé qu'il était de mon devoir de l'aider.



Goblin. L'instinct prime toujours ! Et c'est au fur et à mesure des stades, charmé par les mimiques des sortes de soucoupes volantes, séduire par les effets de zoom, que j'ai pris les deux joys pour moi tout seul ! Et bien que cela ne soit pas très moral, ça n'en était que meilleur.

J'ai donc l'honneur de vous présenter Cosmo Gang, 3ème Space Invader de Namco. Il reprend les meilleures caractéristiques

de Gargi, son illustre prédécesseur, tout en dotant un intérêt nouveau à ce style de jeu.

Les décors de fond sont très fins, bien colorés et mettent en valeur les ennemis. Qui plus est, ils ne sont pas inutiles au jeu (ce qui ne gâche rien) puisque de petits points qui en sortent grossissent, GROSSISSENT pour atteindre finalement leur taille de vilains ennemis. Ou bien, histoire de changer, des trous se font, cassant ainsi le décor, trous dequels surgissent les ennemis. Ces derniers changent après chaque stage et vous avez ainsi le loisir d'apprécier de fantasmagoriques fresques issues tout droit de l'imagination "débriolée" des programmeurs nippons.

Dans les premiers stades, les ennemis sont bien gentiment en rangs et, avec un minimum de logique, il est possible de les dégommer rangée après rangée. Mais au fur et à mesure, ces derniers, indisciplinés, évoluent dans un désordre des plus charmant. Ainsi, ils vous narguent en se dandinant d'une jambe sur l'autre ou en vous tirant la langue quand l'envie leur en prend. Certains, en colère, doivent être touchés deux fois sinon ils tombent sur vous après la première fois en boules de feu. Ceci, sans compter ceux qui ont des bazookas et qui vous préviennent dans un anglais des plus accentué qu'ils vont faire feu.

Heureusement il y a de superbes armes à votre disposition. Celles-ci sont variées et amusantes mais le plus intéressant est le bonus qui transforme la tête de votre vaisseau (en qui ça a une tête !) en une bouille de clown montée sur ressort.

Les ennemis sont alors figés d'effroi et de surprise; à vous d'en profiter pour les tuer, d'où l'expression "mort de rire". Il y a aussi un autre bonus qui forme une toffe d'arnignée sur tout l'écran; tous les adversaires pris dedans s'en trouvent ainsi ralentis.

Les stades de bonus (environ tous les dix niveaux) consistent à tirer sur cinq bestioles qui descendent pour vous piquer vos packs d'énergie. C'est sympa et ça rappelle l'ambiance des fêtes foraines.

Sous son aspect enfantin, ce jeu se révèle vraiment distrayant, attachant et un peu diabolique. Il est agréable, après avoir sauvé cinq ou six princesses, tué des cinquantaines de fourmis, repoussé deux invasions extraterrestres et descendu 19 mgs, de se réposer loin de ce monde sanguinaire, des brutes et de violence, de retrouver un peu de candeur quand - j'vous le disse, j'vais rester serres mes nounours !!!



DOUBLE AXLE (TAITO)

Sachant que j'avais eu d'abord mon premier stage quelquel temps (tout arrive), j'hésite encore sur le choix de mon futur bolide: Ferrari Testarossa verte à pois, orange fluo, une trottinette à friction ou un Big Foot pour me garer facilement dans les sombres ruelles parisiennes.

C'est donc avec une joie non dissimulée que j'ai vu Double Axle (sponsorisée par la prévention routière). Pour piloter Gros



Pieds d'une manière réaliste, les programmeurs ont fait tout ce qui était en leur pouvoir (sauf les odeurs, ils ont renoncé...). Vous avez ainsi: volant, accélérateur, manette de changement de vitesse (il y en a deux), marche arrière (simpliste, il suffit d'appuyer sur le bouton où il y a écrit reverse), nitro (un petit bouton aussi, c'est le printemps ça bourgeonne). C'est tout ce dont vous avez besoin pour rouler. Ce sont plus les réflexes que l'intelligence qui sont de mise ici. A moins que vous ne réfléchissiez devant chaque obstacle (arbre, rocher, hutte) pour savoir de quelle manière vous allez l'écraser.

C'est l'intérêt principal de ce jeu. Non pas de réfléchir, mais de détruire tout ce qui est devant vous. Le but du jeu est donc de finir dans les premiers, ce dans trois contrées différentes. Au niveau Beginner, vous franchissez des ponts, des ravins, coupez des arbres. Cela vous ralentit mais vous permet de fabriquer votre propre raccourci, il y a aussi des cabanes de bûcherons, et bien qu'il soit assez amusant de tester leur solidité, cela ne s'avère pas suffisamment rentable. Après chaque contrée et si vous avez fini premier, vous concurrez dans un show dont le but consiste à faire le plus de casse possible. Vous vous retrouverez ainsi, après la première course, dans un immense stade, en nocturne, la tension y est à son comble. Un, deux, trois, partez ! Le coup de feu tiré, le but consiste à détruire le plus de panneaux et le plus de voitures et, par l'intermédiaire de super-tremplins, rouler sur des bus. Très enrichissant... et surtout incroyablement défonant pour les frustrés du Moulin à quatre roues.

La seconde contrée est en fait un désert qui vu la circulation, n'en a que le nom. Là, il y est, hélas, impossible de faire "jarter" les cailloux car ils ont, en effet, tendance à être des montagnes. Il faut donc se frayer un passage dans ce labyrinthe sableux. Et, au

début, on perd pas mal de temps, histoire de tester la marche arrière, bloquée devant un de ces pics. Heureusement que les autres se scratchent aussi. Psychologiquement, c'est assez important de savoir qu'on n'est pas le seul à être nul, qui plus est, ça vous donne aussi des tas d'occasions de les rattraper. Toujours et encore des ponts, des précipices, des routes à choisir. Le seul gros changement est la météo. Des tornades évoluent et si vous les rencontrez, vous perdez de la vitesse. Pour s'en arracher, cela n'est pas si évident que ça. Si vous finissez premier, il n'y a pas d'hélicoptère nocturne (c'est bête hein), mais plutôt une sorte de course dont le but consiste toujours à faire le maximum de dégâts, rassurez-vous. Celle-ci s'effectue dans les rues et ponts de la ville. Les voitures, telles des fourmis, se jettent littéralement sous vos roues, empressées et compressées de satisfaire votre besoin sadique de casse de caisses. Et à part quelques virages à faire pour aller écraser une belle bleue ou une belle rouge, le feu d'artifice se fait tout seul et la ferraille vole de tous côtés.



Le stage des neiges est le plus intéressant. Il neige, surprenant. Non? Et les voitures dérapent assez facilement. Les autres étant toujours aussi nuls, on a vraiment l'impression de se croire à une sortie de povroto le samedi soir dans les petites ruelles d'un village paumé. Evidemment, il y a toujours des arbres à faucher. Mais la conduite est beaucoup plus difficile à cause de la géographie même des lieux. Rouler sur un pont de neige aussi large que votre voiture, entouré de ravins à même de donner la chair de poule à un ours bab, ce qd n'est pas peu dire. Vous rentrez, un moment donné, dans une grôte. D'énormes colonnes de neige se trouvent au milieu de votre chemin. Et comme leur destruction n'entraîne pas d'éboulements, autant en profiter.

Ainsi, ce jeu s'avère défonant. Cependant, les spots qui sont justes devant vous sont trop grossiers et manquent de finesse. Pourtant, ce jeu s'avère comme toute assez agréable, voire super bien après trois heures d'embouteillages dans Paris. Remarquez, à ce moment-là, le plaisir n'est que plus grand.



KNIGHTS OF THE ROUND

Oyez, humbles lecteurs le conte fabuleux de quelques chevaliers preux, que je vais donc vous raconter et par là même vous conter. L'honneur & le carnage chez les grands étaient de mise, jadis du temps mythique de la table ronde. Et c'est pour cela, monbleu, qu'ils firent fronde, Lancelot, Perceval et Arthur, face aux malins qui avaient leurs terres conquises & le Se graal ravi.

Eh oui, je sais, ça ne rime plus mais vous savez que ce n'est pas du tout évident d'écrire en vers (de terre) accompagnés de sublimes et recherchées rimes alléchantes.

Je sais que certains, même beaucoup parmi vous, aiment les Best Them All: c'est pourquoi en voici un nouveau qui devrait dû être testé le mois dernier mais il est arrivé trop tard; malgré tout il revient en force, ça c'est ben vrai!

Ainsi, il est possible de jouer à trois, si, évidemment la machine le permet, mais comme nous sommes en France, vous ne le verrez jamais.

Vous choisissez donc entre Lancelot, Perceval ou Arthur et, bien que les coups ne varient pas tellement d'un personnage à l'autre, ça fait toujours plaisir de voir de nouvelles têtes balafrees et des armures bien rustiques.

Au début, pour vous montrer tout le chemin que vous avez à faire et donc tous les crédits que vous avez à claquer, une belle carte en 3D s'il vous plaît, s'affiche devant vos yeux exorbités les graphismes sont remarquables et persistent dans cette qualité tout au long des niveaux. Les adversaires qui vous font face sont variés et retranscrivent l'ambiance mythique et légendaire des temps moyenâgeux.

Qu'il plus est le nom des personnages explique leurs capacités. Ainsi Faizman est très gros (ben ouais, y'a pas que les américains qui se portent bien, même très bien, voire pire, il y en a aussi



plein d'autres n'est-ce-pas Claude) et a eu des difficultés pour trouver une armure à sa taille. D'autres utilisent des moyens moins naturels que le bide comme les épées, les haches et les lances, pour essayer de vous pourfendre. Ces armes sont plus ou moins grandes et, bien que cela ne soit pas représentatif de la virilité des adversaires, elles sont la preuve de leur habileté, souplesse et rapidité. Poussant le réalisme très loin lorsque vous donnez un coup d'épée ou de coupe, vous voyez entre les vagues, le casque de votre ennemi gicler ainsi que son hémoglobine.

Si vous en avez assez de les frasser, vous pouvez prendre un cheval - après avoir réussi à désarçonner celui qui est dessus - afin de les écrabouiller à coups de sabots tranchants.

De plus, le scrolling et l'animation sont des plus agréables et de par là-même, fluides. Les ennemis de fin de niveau s'avèrent, somme toute, assez faciles à tuer, à condition évidemment que vous vous les chopiez dans un coin. Que dire de plus si ce n'est que ce jeu, retranscrivant l'épopée du graal, mériterait d'être une légende et ce, bien que le scénario soit des plus banals.



ARCA



DES

Nous remercions la salle Jeux Video's, 8 bld de Sebastopol à Paris,

pour nous avoir permis de tester toutes ces machines

NINTENDO

BLASTER MASTER

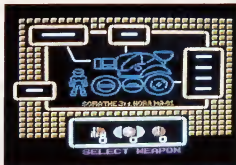
**VOYAGE
AU CENTRE
DE LA TERRE
POUR... UNE
GRENOUILLE ! ? !**



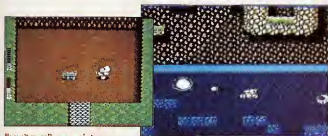
Voilà en quelques étapes, l'essentiel de l'histoire de Jason. Comme quoi, il peut ne arriver des choses à la suite de l'évasion d'une simple grenouille. Mais si les gens ne laisseraient pas traîner des blocs d'uranium dans leur jardin entre deux saies de pierre et une cigogne au terre cotta, il y aurait beaucoup moins d'accidents et il est à peu près sûr que Paul Préboist n'aurait pas sa tête là. Qu'en se la disol

Jason s'amusait bien avec sa grenouille, oh oui ! Il lui disait tout plein de choses intéressantes, il lui expliquait par exemple comment construire un grille-pain soi-même, le rêve de tout bon bricoleur ! Le hasard voulut que, dans le jardin de Jason, il y eut un bloc d'uranium pur. Jusque là, rien d'anormal. La grenouille, avide de liberté, s'enfuit alors soudainement et, entrant en contact avec le susdit bloc, se transforma en un être monstrueux mi-batracien mi-bougie (les mystères de la mutation génétique). Jason courut à son secours, c'est alors que le sol céda sous ses pas, l'envoyant plusieurs mètres plus bas. Jusque là, rien d'extraordinaire. En bas du gouffre dans lequel Jason gisait, il y avait un véhicule d'exploration de type MX-0136-3X avec une combinaison portant l'initiale J. Tout cela est bien amusant mais jusque là, toujours rien d'inhabituel. Dans un éclair de génie, Jason sut alors qu'il était l'Elu ! L'Elu de quoi, il n'en savait rien, mais c'est toujours pas mal de se savoir l'Elu de quelque chose. Sans perdre un instant, Jason enfila la combinaison, grimpa dans le véhicule et partit pour une mission dont il ne savait pratiquement rien encore.

Les éléments importants se trouvent bien souvent dans des endroits inaccessibles ou du moins difficiles d'accès. À vous de trouver la voie (pas Diesel, calai là, il serait bon de la perdre au fin fond du Sahara) qui mène au labyrinthe final, calai ah attend un boss, et un cadeau surprise ! Ou au s'emballe pas, ce n'est pas un grille-pain !



Voici votre véhicule. Les grands vidéos qui l'achètent durent, comme de bien entendu, être remplis par d'utiles ustensiles d'abord récupérés après de farouches et sanglants combats.



Ne serait-ce pas là... non, ce n'est pas. Il ne s'agit que d'un des éléments essentiels à la composition de votre véhicule. Grâce à cet organe, vous pourrez espérer aller plus vite, plus haut, plus loin!

L'avantage du véhicule tout-terrains MX-0136-3X, c'est qu'il passe vraiment partout, même sous l'eau! D'ailleurs, je ne vous cacherais pas qu'il y a un passage essentiel à la bonne continuation du jeu quelque part, là, dessus, au milieu des méduses, les seuls animaux avec Mylton Farmer à avoir un lien de parenté avec les oeufs en plat.



Dans la seconde phase du jeu, il vous faudra sortir du votre véhicule pour, à pied, explorer divers labyrintes. Dans ces lieux se cachent des monstres aux allures surprenantes, gardiens de bonus bien sympathiques. En outre, chaque dalle est susceptible de cacher un bonus de vie ou d'armement. Alors, n'en laissez aucune sans avoir, au préalable, donné un bon coup de laser!

Premier boss à abattre, il n'est pas le plus facile! Pour une fois, vous aurez à faire à un cerveau, un vrai! Lui, se sert de ses tentacles d'une façon originale en les envoyant au peu n'importe où. L'ennemi! Jusqu'à essayer, il eût dû perdre une large majorité de ses neurones! Les boss aussi savent prendre des risques pour vaincre!



Blaster Master est un jeu auquel on ne peut pas reprocher de ne pas être original. Distinguer deux phases de jeu différentes en faisant ainsi deux jeux en un fut une idée qui, sans être totalement novatrice, était excellente. Les graphismes font preuve de variété, et même s'ils ne sont pas toujours du meilleur genre, ils sont toujours bien sympas. Le scrolling multidirectionnel n'est pas ce qui se fait de mieux, surtout lorsque l'on passe verticalement d'un écran à un autre. En effet, à ce moment-là, les sprites ont tendance à disparaître de la plus singulière façon (hep! il est où mon monstre?). Sinon, d'une manière plus générale, l'animation n'est pas ce qu'il y a de pire. Musiquement, on se sentait amplement de ce que le jeu offre. Ce n'est pas du Mozart, mais bon... Blaster Master est un jeu suffisamment difficile, original et complet pour vous tenir en haleine (et une bonne, du pur Ultra-rite!) pendant un bon bout de temps.

TSR



Ouf, je me sens mieux! Après avoir joué à Captain Planet et à The Hunt for Red October, je commence à être dégoûté de la vie et des short-there-up de serie B au cinéma. Allez hop, on se prend une bonne bouffée d'air frais avec Blaster Master et on répète au combat avec un enthousiasme tout neuf. Ce n'est pas qu'il soit particulièrement beau ce jeu, mais il ne ravive pas d'originalité et l'action est vraiment plaisante. De plus, les différentes phases sont suffisamment variées pour retenir l'intérêt de jeu. Voilà un jeu comme on les aime et si son titre n'est pas connu et s'il n'est pas fait d'un film, on s'en fout moyennement, car c'est autrement mieux que les jeux marketing.

AHL

EDITEUR : **SUNSOFT**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS**

GRAPHISME : **15**
ANIMATION : **13**
SON : **14**
MANIABILITÉ : **14**

86%

NINTENDO



Arrivé au cœur des bases ennemies, le Capitaine devra être capable de trouver le bon passage menant vers la salle principale. Pour réussir, il lui faudra esoter de divers boons au bon moment. On ne va pas rigoler (ah! ça va!)

Hé! hé! Hé! Mieux ne pas, il va falloir passer. Certaines mines explosent à votre simple approche. Soient vous en avez assez de vous retrouver englué de pollution, ce qui n'est pas des plus amusant.



CAPTAIN PLANET, LE 3615 DE PLANETE EN PÉRIL!



Dans le futur, notre belle planète sera aussi belle qu'un immense dépotoir où les rares humains restants, auront des regards de mouche, ce qui n'est pas sans charme, regardez donc Marie Laforêt! Pour éviter tout cela, notre bon XXème siècle possède son héros au regard si doux : le Captain Planet. Une création 100% US, ce qui promet! Aidé des quatre éléments et de l'amour, peace mes frères, Captain Planet s'en va en croisade contre les pollueurs et les assassins (appelés aussi parfois, par le vulgaire, chasseurs)! Plantes-formes pétrolières et glorieux massacreurs de bébé phoques, en garde!

Dans divers véhicules, vaisseau et hélicoptère, le Capitaine parcourt les mers et les airs à la recherche de cette racaille sans principe et sans cervelle, ce qui va de pair. Une fois sur place, il pourra entrer dans les bases adverses où attendent de nombreux animaux capturés.



On n'est pas superhéros pour rien! Avec la complexité des quatre éléments (et de l'Amour, je ne l'oublie pas mes frères, peace!) le Capitaine pourra se servir de divers pouvoirs lui permettant de se débarrasser de nombreux dangers. Se transformant tour à tour en bovie de feu ou en terroir, il élucidera bien des problèmes.

NINTENDO CORVETTE ZER CHALLENGE

LA PLUS BELLE VOITURE DU MONDE DANS DES COURSES DUELS INFERNALS !

Avec les Ferrari et les Lamborghini, la Corvette est sans doute ce qui se fait de mieux en matière de véhicule sport haut de gamme.

Atteignant la vitesse de cent kilomètres/heure en moins de cinq secondes elle force pour des pointes à 282 km/heure ! Avec ses 385 chevaux, vous ne risquez pas de vous ennuyer dans cette série de courses auxquelles vous voilà confronté. Tous les pilotes possèdent la même voiture que vous. Autant dire que seules les capacités de pilote vendront faire la différence ! Pas moins de huit pilotes différents à affronter. Chacun d'entre eux possède ses propres techniques, sa propre attitude au volant. Tenez compte des conseils qui vous seront donnés en début de course et vous aurez alors toutes vos chances !

A vous de sélectionner votre adversaire. Sachez tout de même qu'ils sont placés par ordre croissant de difficulté. Choisir A.J. Turbo en tout début, c'est sans doute très frime, mais ça ne mènera pas à grand-chose.



Une lésine pour l'arrivée comme pour le départ de la course. Il ne s'agit là que d'un des voeux qui vous seront proposés (plutôt imposés) au cours de la course.



Appréciez vous-même les capacités de votre bolide. Cette fiche technique vous fournira tous les renseignements que réclame votre culture générale. Bien sûr, ça ne vous explique pas comment fonctionne un grille-pain, mais bon, on ne peut pas tout avoir !

		ACCELERATION
ENGINE	DOHC, 32-VALVE FOUR-CAM V6	800
HORSEPOWER	375 BHP @ 5500 RPM	90
HIGHEST ENGINE RPM	7000	30
PERFORMANCE	0-60 MPH IN 4.4 SEC	70
	0-100 MPH IN 15 SEC	60
TOP SPEED	176 MPH	50
BODY/FRAME	FRONT-ENGINE, 5-TEEL	40
TIRES	20x12 (250 MPH) 275/35ZR17	30
SPORTS, 35x135ZR17 (180 MPH)		20
WHEELS	CAST ALLOY, 17x15 (17x15 H X 1)	10
		0 2 5 7 9 0
		TRM (SEC)



Lorsque les deux Corvettes seront côte à côte, c'est, vu d'hélicoptère, que la course sera présentée. Il s'agit sans aucun doute de la vue avec laquelle on a le plus de facilité à piloter. Dommage qu'elle ne dure que l'espace d'un dépassement!

Sur la route, il y aura une masse d'autres voitures. Vous ne croyez tout de même pas que l'on a réservé la route rien que pour deux Corvettes! Plaques d'Italie, carburant supplémentaire, voitures et motos, hideux... Il y aura de quoi vous occuper sur la route!



La majeure partie de la course se déroulera sous cet angle de vue. Celui des deux concurrents qui aura la tête aura aussi la plus large partie de l'écran pour lui tout seul. Le second, lui, ne devra se contenter que d'une petite fenêtre en bas à gauche. C'est comme ça quand on n'est pas particulièrement bête.



Seconde course sur la Nintendo de mals ci, Corvette 2R-1 Challenge est facilement la meilleure.

Avec Road Fighter en face, ce n'était pas dur, c'est vrai. Première originalité du jeu, la variété des vues de la course. Dans chaque cas, les graphismes et l'animation sont suffisamment corrects pour que la jouabilité soit extrême (même en ce qui concerne le passage des vitesses qui, en plus, suffit le luxe d'être logique), on n'en démentirait pas plus. Ce n'est pas toujours évident de distinguer ce que l'on dit, mais la grande vitesse peut expliquer bien des choses. Alors... Autre avantage de ce jeu, la possibilité de jouer à deux, qui évite de le ranger au placard entre deux grille-pain, une fois les courses remportées quatre fois. Si les courses de voitures vous tentent, tapez donc pour ces Corvettes, elles vous feront passer de bons moments.

T.S.R.



Les courses automobiles ne sont pas très nombreuses sur Nintendo et celle-ci vous permet de jouer à deux, ce qui n'est pas négligeable. La réaction est satisfaisante, même si l'animation n'est pas toujours convaincante, et la jouabilité est bonne.

Cela dit, je ne suis pas vraiment enthousiaste sur ce jeu car je ne trouve pas que cette course soit particulièrement excitante. L'unique lieu où je joue seul, Corvette satisfait quand même les inconditionnels du genre, surtout s'ils ont l'occasion de jouer avec un copain.

AHL

EDITEUR: MB
GENRE: **COURSE AUTOMOBILE**
DIFFICULTE: **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1 OU 2**
CONTINUE: **0**
NIVEAUX DE DIFFICULTE: **1**

GRAPHISME: **15**
ANIMATION: **15**
SON: **14**
MANIABILITE: **16**

76%

NINTENDO

LE RETOUR DE LA VENGEANCE DES TOUJOURS DEUX MEMES HÉROS !

Dans la seconde partie de cette grande saga que sont les Double Dragon, vous partiez au secours de votre fiancée, la jeune Marion, enlevée par les Guerriers de l'ombre. Alors que tout était rentré dans l'ordre, Marion refait des siennes et disparaît à nouveau. Pour la récupérer, il faut, cette fois, retrouver trois pierres magiques et sacrées dispersées de par le monde. Ces pierres serviront de monnaie d'échange contre Marion. Tout cela ne serait pas arrivé si, au lieu de s'attacher à Marion, les deux jeunes gens héros de ce jeu ne s'étaient amourachés d'un grille-pain, car personne ne s'intéresse à un grille-pain! Quoi qu'il en soit, revoyez ces deux guerriers, maîtres en arts martiaux, repartis pour les yeux de la belle Marion avec cette fois, dans leur poche, leur nunchaku et une barre à mine... Ils ne sont pas prêts à régler !

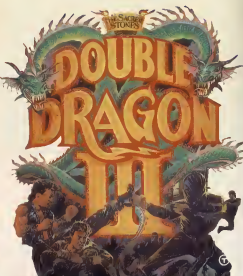
Tout comme le second Double Dragon (et non pas le premier), le jeu pourra se jouer à deux simultanément. Deux modes vous seront proposés pour cela. Un mode où vous ne pourrez pas vous porter de coups, et un mode où tout sera permis. A choisir en fonction de votre humeur. Si jamais vous jouez contre un(e) professeur d'allemand, je vous conseille le second mode, vous êtes sûr d'apprécier pleinement le jeu !



L'histoire, telle que vous l'apprendrez au début de partie. Un soin tout particulier a été apporté à ces écrans, alors il serait dommage de ne pas y jeter, ne serait-ce qu'un rapide coup d'œil.



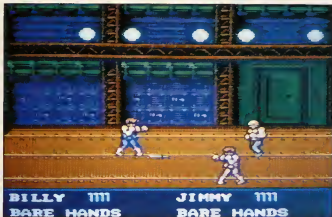
La palette de coups est largement suffisante pour satisfaire votre moindre pulsion de violence. Coups de pieds, de poings, de coudes, de genoux, prises incroyablement violentes... tout ce qu'il convient à un bon jeu de combat sera mis à votre disposition.





La série de Double Dragon est un grand classique des jeux baston, mais les amateurs de pinball et de bosses risquent fort d'être déçus cette fois. Si Acclaim avait parfaitement réussi Double Dragon, on ne s'en dit pas en dire autant de ce troisième épisode. Bien sûr, on peut toujours jouer à deux (rien que le principal intérêt du jeu d'arcade original vient du fait que l'on peut jouer à trois), mais l'action est assez lente et l'on s'en lasse très rapidement. Mais surtout, ce troisième épisode n'apporte pas grand-chose de neuf, à l'exception de quelques nouveaux coups assez spectaculaires. Un jeu de baston de qualité moyenne à réserver uniquement aux incondituables du genre, si vous ne les avez pas, achetez plutôt Double Dragon II ou encore les tortues ninja II.

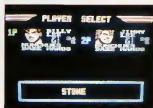
AHL



Comme toujours, des pierres ramassées au cours de route divers objets exhibés à l'ennemi : couteau, dé à roulette... Grâce à ces "plus" en armement ne seront que provisoires, mais ils vous permettront de déloger efficacement l'écro des en jeu où il est très dur de faire dans l'espérance.



Ce leubard de troisième zone sera le premier boss de cette affaire mystérieuse. Peut-être vous fournira-t-il certains renseignements utiles pour comprendre celle qui se cache derrière toute cette affaire? J'en doute, mais je ne voulais pas vous tenir la merle si tôt!



Même au cours de jeu, il ne tient qu'à vous de changer de personnage. C'est aussi sur cet écran qu'il vous faudra choisir entre les armes à votre possession.

Mais spectaculaire que la grandiose (et là l'insulte leurrement!) Kim Silver, la démonstration de nunchaku que vous pourrez faire, sera tout de qu'il y a de plus efficace. Avec juste une attaque en shamon oshi, vous serez capable de passer bien des ennemis. Damage que le nombre de coups à porter soit limité à quatre! Conservez cet atout pour le boss, ça ne pourra qu'être tout à votre avantage.



Il semble bien que ces grand jeu porte le nom de Double Dragon, quelque chose, son scénario soit tout de pur y a de moins original. Cela pour dire que ce Double Dragon est un jeu de baston qui s'inscrit dans la grande tradition de ces jeux qui s'inscrivent sur le thème de la vengeance. Seule nouveauté de ce jeu n'est pas à la hauteur. C'est pratiquement le plus dégoûtant, ne qui est assez décevant, sera pourtant que le jeu en devient incertain. Pour le reste, il n'y a pas grand-chose à dire. Les graphismes, les sons et la maniabilité rendent le tout très agréable, voire même plus. En outre, le niveau de difficulté est suffisamment élevé pour que le jeu ne se finisse pas aussi presto. À quand Double Dragon II? Si ça peut aider les programmeurs, j'ai une super idée de scénario : c'est l'histoire de Nelson qui se fait enlever.

TSR



EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 11
SON : 15
MANIABILITÉ : 15

80%

NINTENDO

the DREAM MASTER

20000 LIEUES SOUS LES REVES!

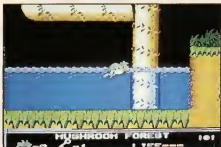
Le jeune Némio est un invétéré dormeur, il est devenu, au cours des ans, ce que l'on pourrait appeler un litophile. Son lit et lui, c'est une grande histoire d'amour. Un beau jour de l'année 1905, alors qu'il était précisément au lit, une jeune fille fit (pas jeune fille!) irruption dans sa chambre. Elle lui parla longuement de sa voix suave de fée. Car oui, il s'agissait d'une fée! Qui d'autre pourrait surgir à l'improviste dans la chambre d'un jeune garçon en pleine nuit (hormis Patrick Dupond, bien sûr)? Némio fut alors investi d'une mission. En tant que spécialiste du rêve, il devait voler au secours du Pays des Songes, assailli par le Roi des Cauchemars. La Princesse des rêves, prise au dépourvu et n'ayant aucun combattant dans son royaume, ne pouvait faire appel qu'à Némio. L'heure est grave et bien avancée déjà, Némio se glisse entre ses draps, une grande aventure va commencer... celle qui doit... libérer... le P... Pays des rêves... Rooooonnn! Pschitt!

Voici l'une des métamorphoses possibles de Némio. Pour réussir ce tour de force, il devra, à l'aide de son stock illimité de bombes, gaver certains animaux, ce qui les endormira. Une fois l'animal inconscient, Némio se vautre simplement dans sa peau, ou lui glisse dessus pour la dompter, gagnant à chaque fois des aptitudes spéciales en rapport avec sa forme. Dans la peau de la grenouille, attention les boîtes!

Rêve ou réalité? Bien étrange que toute cette affaire-là! Les rêves dans lesquels sera projeté Némio ne manqueront certes pas de piquet, mais ils manqueront singulièrement de griffe-pain. Dans le dirigeable qu'aperçoit Némio de sa fenêtre, une fée attend de délivrer vos messages... Un mystère onirique bien hermétique.



Au pays des champignons, et non pas des schtroumpfs comme on a pu l'entendre dire, Némio devra se méfier de bons nombres de créatures caennais et maléfiques. Dans ces lieux, deux clés sont sous la terre, deux au dessus de champignons et... le vous laisse le dénouer seul. Sachez que pour atteindre la dernière clé de ce niveau, vous devrez faire un tour de lésard!

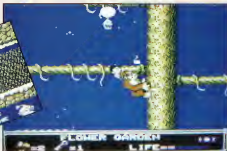




Une fois ce lézard dompté, à vous les surfaces verticales! Dans le second niveau, le lézard sera encore une fois essentiel, et il faudra savoir faire très fort pour le trouver!

Dans chaque monde, vous trouverez un ordinateur qui vous instruira des principales difficultés du niveau. Vous apprendrez, entre autres, ce qu'il vous faudra trouver en priorité, et bien souvent, où débloquer ce bien précieux.

Sur le dos du gorille, grimpez aux arbres et décolliez des pèches aux monstres qui vous traqueront. Lors de l'escalade de ces arbres, soyez rapide pour éviter les étranges flocons qui vous tomberont droit dessus.



Dans le pays de la soupe, vous pourrez explorer les profondeurs du sol, pour y débloquer les clés nécessaires pour passer le niveau. Si ces clés se trouvent facilement dans le premier niveau, dès le second, les choses se compliquent.



J'aime beaucoup le jeu d'écran de Capcom (faut dire que j'adore systématiquement tout ce qui fait Capcom!) et je suis ravi de le voir arriver sur Nintendo, même si cette conversion ne suit pas toujours fidèlement le déroulement du programme original. Il faut dire qu'une fois de plus le rétro-ingéniering de Capcom est une petite merveille, avec des graphismes suaves et colorés. L'action est très prenante et l'on ne s'ennuie pas une seconde en compagnie de Little Mario. Dream Master est le meilleur des nombreux nouveautés du mois sur Nintendo et je vous conseille de ne pas le rater. Capcom, c'est du tout bon!

AHL



Jeu de plates-formes dans le plus pur des traditions, Dream Master met en avant un bon nombre de qualités, aussi bien techniques que non-techniques. Les graphismes de ce jeu méritent bien des accolades: ils sont superbes, sobres par leurs formes (qui ne sont pas plates malgré le genre du jeu!) que leurs couleurs. La preuve est faite que la Nintendo peut offrir autre chose que ces terribles oranges horriblement laides devant lesquelles on ne peut malheureusement rester sans d'essuyer. Les musiques sont mega-ultra-hyper-super sympathiques ce qui apporte un plus non négligeable pour l'ambiance du jeu déjà excellente, en partie grâce à cet ingénieux et très drôle système de métamorphoses. Avec le New Zealand Story, Dream Master vient combler les amateurs de jeux de plates-formes.

T.S.R.

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 15
SON : 15
MANIABILITE : 15

90%

NINTENDO

UNE STAR DE SÉRIE B
POUR SAUVER L'UNIVERS!

GODZILLA MONSTER OF MONSTERS

Partout, dans l'univers, des hordes d'extraterrestres mutants surgissent, détruisant tout sur leur passage, même les innocents grille-pain, et n'épargnent pas même l'humain le plus frêle! Il fallait un grand héros, et pour être grand, ça, il l'est: 37 mètres de haut... Godzilla, la star la plus laide de toute l'histoire du cinéma, aidé de Mothra le papillon géant, vient aider l'humanité! Quel costume, ah! non, quel physique! En face, dans le camp ennemi, il y a aussi des monstres tout aussi hideux qu'il faudra combattre! Avant cela, à vous de traverser les vastes étendues de terrain, sur la Terre, Mars et bien d'autres planètes! Prenez le chemin le meilleur si vous voulez ressortir de ces traversées en bon état, car il faudra encore investir la base ennemie. Une journée bien chargée pour les deux monstres, tout nouveaux alliés de l'humanité.



Sur ce tableau de jeu, à vous de déplacer vos deux monstres et de tirer avantage de la géographie des lieux. Le but n'est pas, comme on pourrait le croire, d'abattre les monstres adverses mais bel et bien de courir sus à l'assaut des bases.

Mothra aussi ne se débrouille pas si mal. La voici dans un combat, seul à seul, avec l'un des monstres adverses. Ce n'est pas un gros morceau, en tirant sans interruption, Mothra va viendra à bout à son vitesse hallucinante.



Godzilla est un dragon monstrueux qui fut le vedette d'une longue série de films japonais, mais (n)gales, made in Japan dans les années cinquante. Pour son arrivée sur la console Nintendo, les auteurs de ce programme ont converti l'ajout de la série et ils en ont même rajouté, car ce jeu est encore plus grand que les films, ce qui est un exploit. Plus nul mesure l'inspiration des lieux, une animation méridionale, un scénario intéressant et une jouabilité plus que douteuse, ce machin a vraiment tout pour clamer: Godzilla est un prétendant sérieux au titre de double de l'année. À éviter étalonnement.

AHL



On a pu voir qu'il était possible de faire du mauvais en partant du bon (cf. Octobre Rouge) mais était-il possible de faire du bien en partant du mal? En voilà une bonne question! Vous connaissez certainement Godzilla, ce monstre qui hantait les écrans, il y a quelques siècles. En fait, le jeu reprend parfaitement la philosophie, 5 années plus tard, des films : baston, je frappe, eie! l'un dans l'autre. Et ainsi de suite. Le côté stratégie existe mais il est réduit à sa plus simple expression, ce qui le rend tellement insignifiant. Si ce jeu possède un avantage, ce sont certainement ses graphismes qui, à surprise, ne sont pas terribles. Il est presque préférable de voir le jeu que les films d'ailleurs que l'animation de suivre pas et que les déplacements et les mouvements trop lents viennent gâcher le plaisir que l'on pourrait avoir à découvrir ce jeu de baston baston.

T.S.R.

EDITEUR : TOHO
GENRE : STRATEGIE/ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 09
SON : 14

58%

NINTENDO

AH! LES COUSES DE LA MORT!
AH WOUAIIH, D'LA MORT!

ROAD FIGHTER

Une piste, un lot de voitures de sports, un carburant minimal, voici en quelques mots les ingrédients de ce qui vous attend avec Road Fighter. Une fois lancé sur la route, à des vitesses délirantes, à vous d'éviter soigneusement les autres concurrents ainsi que les flaques d'huile, nombreuses sur ces routes perverses. Il faut savoir, pour bien comprendre l'ambiance qui imprègne ces courses, que le moindre accident se termine, sauf exception et dérapage contrôlé, dans le décor. Une seule solution pour découvrir les pistes suivantes, franchir la ligne d'arrivée avant que le carburant ne vienne à manquer. As du volant, à vous de jouer!

Vous voici dans une course, bougez avec prudence pour éviter le carambolage! Un accident est si vite arrivé... Remarquez, vu le niveau de fuel (qui correspond en fait à votre temps imparti) il y a comme un problème pour terminer la course. Dommage, on s'assistera pas à un D.O.A. Dead on Arrival!



Dans la petite barre à gauche de l'écran, vous pouvez voir votre position actuelle sur la piste. Le drapeau bleu en haut à gauche marque l'arrivée. Jamais ce drapeau bleu ne se sera fait attendre avec autant d'impatience!

La voiture blanche qui vous précède est en fait un bonus qu'il sera bon de récolter. Non seulement vous gagnerez des points, mais aussi du carburant, ce qui vous sera plus qu'utile pour clerc le parcours, vous pouvez en être sûr.



Encore un jeu comme ça, on n'arrêterait ni jamais en finir. Cette course de voitures est d'une médiocrité sans égale, que l'on préviennent vite le Guiness Book des records! Graphiquement, il n'y a rien, hormis un tas de puces colorées que l'on veut nous faire passer pour des voitures, musicalement, il n'y a rien, hormis un ou deux bruits mécaniques et enfin, même la maniabilité laisse à désirer. Sans aucune originalité, ce jeu laisse de marbre, et un marbre gris. Il est difficile de parler d'un jeu sur lequel il n'y a strictement rien à dire. Seule l'animation s'en sort indemne, ce qui ne vient pourtant pas renforcer l'intérêt du jeu. Il y aurait bien des choses à dire, non pas sur le jeu mais sur son titre de Road Fighter, titre qui ne peut plus pomper, mais je m'arrête là, vous en avez sans doute suffisamment entendu. T.S.R.



Je n'ai pas jusqu'à dire que Road Fighter est une chute de la pire espèce, car il peut être relativement amusant le temps d'une ou deux parties, mais de là à dire que c'est un bon jeu il y a un pas que l'on ne peut pas franchir. Non seulement les courses ne sont pas passionnantes, mais ce n'est pas la réalisation qui relève le niveau, car les graphismes sont franchement moches et le son ne s'en sort pas mieux. C'est à peine plus convaincant. En somme, on évite une autre voiture, on avance encore, on ramasse du carburant et... on s'endort! Road Fighter n'est certainement pas un jeu qui fera fêta dans l'histoire de la Nintendo, du reste je sens que je l'oublierai déjà... ou fait, de quoi je vous parlez? - AHL



EDITEUR : PALCOM
GENRE : COURSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 11
SON : 09

49%

NINTENDO

LOLO 2

LOLO EST DE RETOUR ! ACTIVEZ VOS NEURONES !

Lolo est une petite sphère dont le principal atout est une intelligence ultra développée, l'opposé type de Madame Cresson (on ne peut être plus clair). D'ailleurs, certains de ses amis aiment l'appeler le cerveau sur pattes! Lolo avait, il y a encore quelques jours, une ravissante petite amie. Pourquoi cet imparfait? Mais parce que comme toute bonne petite amie en pixel, elle s'est fait enlever! Un roi maudit et maléfique la convoitait déjà depuis longtemps, il s'est donc emparé de la douce enfant. Réfugié tout en haut de sa tour, il pense n'avoir rien à craindre, toutes les salles de ce lieu sont gardées et piégées. Mais c'est sans compter sur la volonté et les neurones de Lolo qui, sans même dire au revoir à son grille-pain favori puisqu'unique, part tenter l'ascension de la mort. Salle par salle, à chaque fois plus proche de l'amour, à chaque fois plus intime avec la mort!

Rien de bien exceptionnel avec ces petits monstres verts qui s'arrêtent dès que Lolo les touche. L'est-ce, c'est de ne pas se bloquer ou accès aux couloirs bons en les arrêtant au mauvais endroit. Car si tous les couloirs ne sont pas remassés, le coffre ne s'ouvrira pas et, par conséquent Lolo ne pourra pas sortir!



Ici, monstre et son viendront vous poser de bien délicats problèmes. Pour vous en sortir, bloquez habilement le monstre avec le malle privée à cet effet, puis filez au coffre pour faire ouvrir la porte secrète. Songez qu'il est possible de passer SUR le coffre et qu'il n'écrite pas Lolo, contrairement au reste des éléments de décors.



Après les salles de chaque étage passées, un escalier apparaît, vous emmenant vers l'étage supérieur où d'autres pièges, encore plus durs vous attendent. Par la suite, il faudra passer de la lave, mais aussi de l'eau en construisant des ponts. Pour construire ces ponts, les coeurs ramassés seront nécessaires; mais l'erreur ne sera pas permise. Construire un pont au mauvais endroit, c'est perdre à coup sûr. Il ne reste ensuite que la suite (en pressant la bouton select).





Les flèches que vous pouvez voir représentent des sous-obligatoires. Impossible de passer sans respecter le sens. Ici, le problème ne se pose pas trop, le réel danger étant la statue centrale qui lance des piques dès que vous lui faites face, cela sur n'importe quel côté. Pour l'exemple, voyez comment on se débarrasse d'elle et dites-vous que, dès le quatrième étage, tout deviendra quatre fois plus dur! Un délice pour masochistes!

Ces têtes de mort ne sont pas si mortes que cela puisqu'une fois le coffre ouvert, elles se mettent subitement à bouger. A vous alors de les éviter et d'atteindre le coffre au plus vite, ce qui les détruit instantanément. Dans cette pièce, utilisez les coffres pour bloquer au maximum de ces têtes. Il vaut mieux prévenir que guérir, et en plus, ce Lolo, ça on se gère pas.



Si vous avez aimé Lolo, ce second épisode ne vous décevra pas car il offre de nouveaux niveaux encore plus tortus que les précédents, qui vont sérieusement vous secouer les meninges. N'attendez pas de lignes graphiques ou des effets spectaculaires, ce type de jeu ne s'y prête pas, mais tous les tableaux sont très bien conçus et ils vous posent de sérieux problèmes. La progression de la difficulté est soigneusement dosée et vous ne risquez pas de venir à bout de cet excellent jeu de réflexion trop rapidement, à moins que vous ne soyez un surhomme. Venez donc vous prendre la tête en compagnie de Lolo, vous ne serez pas déçus du voyage!

AHL



Il n'est franchement pas évident de franchir sans peine toutes ces salles, et c'est sans doute cela qui constitue le point fort de Lolo 2. Bien sûr, il faut réfléchir (et même bouillir par moments) pour trouver l'astuce, mais il faut aussi des réflexes frénétiques pour ne pas se laisser surprendre par la quantité de pièges qui abondent dans chaque salle. N'oubliez surtout cela même que Lolo 2 est "pris de tête", pas du tout du genre à vous faire perdre du temps ou cinq heures de jeu consécutives. Les graphismes sont sobres comme il convient à ce genre de jeux mais ne sont à aucun moment faits à faire peur, ce qui n'est pas négatif. Le maniabilité est parfaite, peut-être même trop parfaite, car en jouant au millimètre près, on les pièges de pièges ennemis qui viennent faire échouer les stratégies les meilleures. La musique possède le même inconvénient que le jeu en lui-même, après plusieurs heures, on a une légère tendance à écouter nerveusement et à vouloir se mettre la tête dans son gilet-pan. A moins d'innombrables critiques la musique (tout comme le jeu) est géniale. Un regret tout de même, une fois le jeu terminé, il n'y a pas de jolies musiques d'y retourner, c'est un peu dommage.

TSR

EDITEUR : HAL
GENRE : REFLEXION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 15
SON : 13
MANIABILITE : 16

84%

NINTENDO

THE NEWZEALAND STORY

UNE ROMANCE CHEZ LES KIWIS !

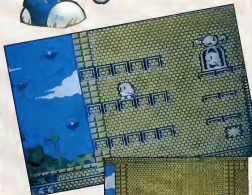
Tiki, un petit kiwi tout rikiki, vivait heureux et amoureux aux côtés de sa tendre dulcinée qui lui faisait, comme il se doit, les yeux doux. Les oiseaux chantaient, le soleil brillait, les essais nucléaires retentissaient et une brise légère, soufflait par instant. Aaaaaah! C'était tout le charme de la Nouvelle Zélande avant qu'une bande de braconniers ne vienne chercher les petits kiwis du pays pour les vendre aux zoos de ce même pays. Tous les amis de Tiki se sont fait enlever à cette occasion! Evidemment, le hasard étant aveugle, la jeune fiancée à elle aussi été l'objet de ce rapt (et non pas rap, il ne s'agit pas de smurleurs mais bien de braconniers) odieux. Faites rouler les tambours, sonner les trompettes et chanter les gnille-pain! Tiki a décidé de partir tout seul au secours de ses nombreux amis. Il va lui falloir traverser tout la Nouvelle Zélande, un peuple de longue haleine au bout duquel, il retrouvera l'élue de son cœur.



A chaque niveau et sous-niveau, il y aura un tendre petit kiwi qui attendra Super Kiwi Tiki à la rescousse! Pas besoin de clé ou d'autre chose pour le libérer, contactez-vous d'aller à sa rescousse. Lors de la dernière étape de chaque niveau, il vous faudra aussi affronter un boss. Face au tout premier, une balise, vous pourrez livrer le combat, même une fois englouti par le mammifère vorace. Et bien, mine de rien, un intérieur de balise, c'est étonnamment ressemblant à un intérieur de grille-pain.



Pour ne pas trop vous perdre dans ces milieux hostiles, vous pourrez suivre les flèches qui vous indiqueront la route à prendre. Après, il se vous restera plus qu'à trouver le moyen le plus judicieux pour prendre ce chemin, et c'est généralement là que ça se complique !



C'est au moment de plate-forme que Tiki se rapprochera de sa dulcinée. Pour trouver le sort du niveau, appuyez sur start, vous obtiendrez un semblant de carte bien pratique pour ne pas partir à l'imperte où.





Vallà Tili qui tire son flèche sur son ennemi du gauche, en précipite avec rage sur celui de droite (preuve qu'il n'a pas de penchant politique, hormis peut-être l'écologie!) pour lui subtiliser sa tête de souris volante. Ces têtes, véritables ascenseurs entièrement dirigéables, vous permettront de passer des endroits dangereux (et là, c'est un euphémisme!) comme des toits de pluie.



Véritable croisement entre Spilt et Titi, Tili devra aussi faire un bon nombre de ses recherches sous l'eau. Attention tout de même, pour ne pas étouffer, il faudra remonter ça et là les bulles d'air nécessaires à une survie aquatique ne fosse-ce que pour respirer. Sans air, Tili se retrouvera aussi inerte qu'un grille-pain au fond de l'océan... Vallà une phrase terrible qui devrait vous faire réfléchir à ce dangereux problème.



Même à l'air libre, les vents continuent à se succéder à un rythme dingue. Faites vite, le temps presse et les kiwis de Nouvelle Zélande s'envolent bien vite vers la tôte

des ennemis ou pour aller récupérer le Nid de la Fortune !



Que de fouie dans ces sacs de la Nouvelle Zélande, il y a même des coquillages qui se baladent un peu partout, comme dans tout bon sac qui se respecte. Admettez ce passage les discours de fond qui, même s'ils ne sont pas très éducatifs, sont pourtant

bien sympas. Ahah! Bien sympas !



C'est avec plaisir que l'on retrouvera sur la Nintendo ce grand jeu d'arcade de Taito. Les différents niveaux ne sont pas toujours exactement les mêmes que ceux du jeu d'arcade, mais en revanche, on retrouve toutes les whips, zones secrètes que l'on découvre en brant dans le vide à certains endroits. La réalisation est assez soignée, avec des graphismes agréables, mais on regrettera la lenteur de l'animation qui retire un peu de piment à l'action. En dépit de ce léger défaut, on s'amuse bien avec Kiwi dans ce jeu de Nouvelle Zélande.

ANL



The New Zealand Story n'est certainement pas un jeu tout nouveau, on en connaît il y a déjà pas mal de temps. Pourtant, ce n'est pas un de ces jeux à propos desquels on dit qu'il n'a pas un coup de vieux. De plus, la version Nintendo est excellente. Elle est tout d'abord graphiquement très réussie. Les décors sont travaillés et colorés, et les sprites ne sont pas en reste. Ce qui se plaint le plus? Ce léger, mais quasi inexistant problème d'animation! Ce n'est pas grave, des musiques de haut ton avec l'action du jeu font très vite oublier cette légère lacune technique. Les récompenses sont variées et chaque niveau présente suffisamment de situations différentes pour que l'on s'y intéresse. Sans aucun doute l'un des jeux de plates-formes les mieux réalisés sur la console Nintendo, et peut-être même, le mieux réalisé. Une bonne de raison pour sa mise à jour un coup d'œil !

TSR

EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 13
SON : 15
MANIABILITE : 17

90%

NINTENDO

RAINBOW ISLAND

**ET POUR
QUELQUES
ARCS-EN-CIEL
DE PLUS!**

Le beau et vaste pays des Bubble Bobble est à nouveau aux prises avec le Baron Von Blubbal. Cet immonde fourbe visqueux a pris le contrôle de tout le pays, ne laissant pas un seul rocoin sans un nid de monstres pernicieux! Pour renverser la situation, un jeune garçon, créateur d'arcs-en-ciel magiques, se met sur les rangs. Quel courage, on l'applaudit bien fort! Sa mission : sortir de gigantesques puits avant que ceux-ci ne se remplissent d'eau, nettoyant du même coup le pays de ses impuretés. Ce n'est pas de sa faute si les robinets ont été placés au fond! De passerelles en poutres, le jeune garçon devra remonter, tout en se protégeant des monstres furieux, au seuil de la mort. Lorsqu'il n'y aura pas de passerelle sur laquelle sauter, il créera des arcs-en-ciel sur lesquels il pourra, l'espace d'un instant, marcher, accédant ainsi à l'issue du puits. La tâche est rude, c'est pour cela qu'il faut la laver à grande eau!



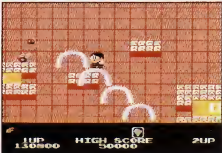
Un peu partout seront disséminés des bonus qui vous apporteront nombre de points. Il faut parfois se servir d'arcs-en-ciel pour les faire apparaître, mais ils apparaissent aussi à la mort de certains créateurs. Pour tuer ces vilains créateurs pleins de pattes, devinez quoi, il faudra les atteindre, non pas avec un grillo-pain, mais bel et bien avec un arc-en-ciel. Heureusement que le stock est illimité!



Pour abattre le tout premier boss, rien de plus facile, placez-vous en bas à droite et tirez sans cesse vos arcs-en-ciel. Sous vous fatiguez, vous viendrez à bout de cette première géante.



Faire un pont d'arcs-en-ciel, c'est aussi bon qu'hygiénique. A peine aura-t-on posé le pied dessus qu'il commencera à disparaître. A vous d'être suffisamment rapide. Si, au début, vous pouvez vous rattacher aux passerelles existantes, très vite, les chutes deviendront de plus en plus libres. Ce sont des arcs entiers que vous traverserez sans atterrir dans les niveaux élevés. Rapotez, n'est-ce pas? Je sais, je sais...





Les jumeaux Sympathiques? Faites donc un tour par là, vous changerez vite d'avis! Ce n'est pas une raison pour filer ensuite dans la chambre de votre petit frère et de tout casser, mais ça donnera peut-être à ce même petit frère l'idée lumineuse de tout mettre à l'abri.

On se croirait au pays de Broscol, et pour cause, l'ambiance est là! Au milieu des morts et des chausseurs, vos arcs-en-ciel viendraient rendre une touche de gaieté. La nouvelle mode : le lincol arc-occial! Qu'elle bonne idée de mettre des couleurs chaudes! A conseiller vivement aux bons vivants!

Courage! Le goal n'est pas loin! J'ai! Bets est prêt de rentrer chez lui, il ne s'agit pas de football, mais d'un Rainbow Island! Bon, où se trouve le goal? Ah oui le goal. Une fois la ligne franchie, plus rien à craindre! Un coffre arrivera, délivrant une masse de bonas que vous aurez la joie de collecter amoureusement.



Ces derniers temps, Nintendo fait dans le classique, du jeu de plates-formes, ce qui n'est pas désagréable vu la qualité des jeux qui sortent. Rainbow Island est entraînant comme peu de jeux peuvent se vanter de l'être. Plein de puces riches en action et en couleurs, on ne s'ennuie pas une seconde! La maniabilité exemplaire permet un jeu vite et rapide, comme il en faudrait plus souvent. Seule ombre au tableau, l'action qui devient assez vite répétitive, malgré la variété de situations et de monstres. Sortir d'un puits, c'est sortir d'un puits et ça ne se fait pas plus vite! Les graphismes sont magnifiques et se démarquent le plus adapté à la situation, ce qui n'est déjà pas mal. Un mot sur l'animation qui, comme dans tout jeu où la rapidité est un facteur important, préoccupe les joueurs. Rien à redire, un mot qui c'est de la Nintendo à bon, mais de la bonne.

T.S.R.



Océan nous régale en nous offrant le même mais Rainbow Islands et New Zealand Story, deux grandes conversions des jeux d'arcade de Taito sur Nintendo. Pour ceux qui ne connaissent pas ce classique, rappelons que ce jeu de plates-formes est le suite du légendaire Put-It-Here. Alors que la plupart des jeux de ce type a une nette tendance à se ressembler, Rainbow Island innove, grâce à la présence des arcs-en-ciel qui servent à la fois d'armes et d'escaliers. On se prend tout de suite au jeu et l'on s'accroche pour tenter de le terminer. Rien à redire non plus au niveau de la réalisation, même si l'animation aurait supporté d'être légèrement plus rapide, et la jouabilité est excellente.

A.H.L.

EDITEUR: OCEAN
GENRE: PLATES-FORMES
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE:
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
SON: 12
MANIABILITE: 16

84%

NINTENDO

THE HUNT FOR RED OCTOBER

UNE CHASSE MONDIALE AU SOUS-MARIN NUCLÉAIRE!

Le commandant Ramius dirige un sous-marin nucléaire d'une puissance fabuleuse. Ce bâtiment, qui appartient à l'armée soviétique, s'appelle l'Octobre Rouge. Seulement, depuis un certain temps, Ramius en a assez de la Vodka, de Bakou et du balalaïka et du caviar. Il veut maintenant passer à l'ouest, du côté des États-Unis. Son équipage avec lui, il s'engage alors dans une fuite désespérée vers les côtes du continent américain qui, paranoïaques comme pas deux, vont sérieusement s'inquiéter. Mais là n'est pas le problème, il faut pour l'instant parvenir à déjouer la surveillance mise en place par l'armée soviétique, ce qui ne sera pas une mince affaire.



Un atout essentiel pour réussir, la collecte des bombes. Ici, c'est un missile que vous vous procurez. Grâce à celui-ci, vous éliminerez des torpilles qui auront une longue portée ou qui seront à tête



chercheuse, ce qui a le mérite de vous éviter de viser. D'autres bombes se trouvent, comme la sonar ou de l'énergie nucléaire; à vous de faire très vite avant qu'ils ne disparaissent.

On se demande bien ce que ces étranges machines font sous l'eau? Pourquoi pas un grillo-pain aquatique ou pros? Au milieu de ces barres qui montent et qui descendent, l'Octobre Rouge doit se faufiler dans les étroits passages. Je ne vous dis pas ce que Freud aurait vu dans tout cela, mais il y a franchement de quoi s'interroger!



C'est tout un travail que de massacher l'image de marque d'un excellent film et de parvenir à en faire un shoot them up venant faire honte au numéro de ce genre. Si, tout comme moi, vous avez aimé le film, voir le jeu fini véritablement de la peine. Déjà, faire un shoot them up à vitesse réduite était stupide. Un shoot them up lent, c'est une farce sans rires, stupide! Si encore les graphismes étaient soignés, mais ils ne le sont même pas! Il faut vous parler de la musique qui, après cinq minutes de jeu, est à se défoncer le haut du la Tour Montparnasse. Elle ne crée pas une ambiance stressante mais énervante. Parler de ce qui est de l'animation, on ferme généralement les yeux sur les quelques déformations pour dire que c'est encore le moins mauvais. Essayer de vendre un jeu grâce à son seul titre, on nous l'a déjà fait, et c'est encore manqué!

T.S.R.



Après le livre et le film, The Hunt for Red October arrive sur le Nintendo. Hélas, l'aspect stratégique qui faisait l'intérêt du jeuquin est totalement disparu et il ne reste plus qu'un shoot them up sans grand intérêt. Il y avait beaucoup mieux à faire à partir d'un tel sujet, même si l'on prend l'option de réaliser un simple shoot them up sous-marin. Le niveau de difficulté est assez élevé et l'action n'est pas suffisamment prenante pour que l'on ait envie de s'accrocher. En plus, la réalisation est loin d'être un modèle du genre, avec des graphismes plus que sommaires et des couleurs d'une tristesse à vous donner le cafard pendant le reste de la journée. Cet octupède rouge est aussi excitant qu'une réunion du soviet suprême de la défense URSS. C'est nul, comme ça.

AHL

EDITEUR: HI TECH
GENRE: SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ: DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: 0
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 11
ANIMATION: 13
SON: 09
MANIABILITÉ: 09

50%

149 FR\$ L'ADAPTATEUR POUR AMSTRAD

Connectez une console de votre choix sur votre moniteur Amstrad CTM 644 ou CTM 464. Découvrez les joies d'une console 16 BIT sur votre écran. Très simple d'utilisation, il fera votre bonheur ainsi que celui de vos parents. N'hésitez pas à le commander...

ATTENTION
aux nouveaux
horraires

145 rue de Flandre, 75019 Paris. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Tél : (16)-140.38.02.38 et (16)-140.34.36.25.

Shoot Again

LE CLUB D'ECHANGE Shoot Again

(Le plus grand club d'échange de France)

ECHANGEZ VOS CARTOUCHES

Le club d'échange "SHOOT AGAIN", c'est :
- Plus de 350 cartouches (dont plus de 150 sur Megadrive) en stock permanent.

- Des jeux de qualité toujours en excellent état.
- Un renouvellement chaque jour des titres disponibles.
- Un service d'échange par correspondance rapide, intelligent et performant.

LES CONDITIONS :

- La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible au moment de l'échange.
- Dans le cas où le jeu échangé serait déjà disponible, il ne sera repris qu'à l'unique condition que l'échange soit effectué dans le cadre de deux jeux consécutifs. Ceci afin de maintenir une grande variété dans les titres proposés.

LES TARIFS :

Super Famicom	60 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Megadrive	105 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Int. Core Gref	30 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Master System	75 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Game Boy	30 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit

Bulletin à découper rempli, puis à joindre avec le bon de commande ci-dessous à : Club d'échange Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 Paris

☐ L'envoi de 2 jeux Jou(x) expédié(s) :
contre 1 et bénéficie
des frais de port
gratuit

☐ Je préfère donner
1 jeu contre 1 en 2/
payant la somme de
correspondant à ma
console et rajoute 30 Fr\$
frs de port 6/

Jou(x) désiré(s) : 1/
2/
3/
4/
5/
6/
7/
8/
9/

Super Famicom	1 990 Frs
Super Famicom + 1 jeu	2 490 Frs
Péritel pour SFC	499 Frs
Alimentation	199 Frs
Joystick JB King	690 Frs
Joypad ASCII ou HORI	375 Frs

La Super Famicom comprenant 2 manettes, une péritel et une alimentation.

LES NOUVEAUTES...	LES CLASSIQUES...
Contra spirit	695 frs
RPM racing	685 frs
GPX cyber formula	695 frs
Top racer	685 frs
Kardion	645 frs
Strike gunner	645 frs
F1 grand prix	695 frs
Baseball grand prix	645 frs
Super nalis	695 frs
Al management	695 frs
Super slalom	695 frs
Super cup soccer	695 frs
Pt fighter US	595 frs
Smash tv US	645 frs
World soccer US	645 frs
Rival turf US	645 frs
Flexible beach golf US	645 frs
Beating world champion	695 frs
Actraiser	645 frs
Area 88	545 frs
Arthur quest	695 frs
Castlevania 4	685 frs
F1 exhaust heat	695 frs
Final fight guy	695 frs
F-zero	645 frs
Goonem fight	645 frs
Joe and Mac	645 frs
Pilot wings	595 frs
Populous	595 frs
Soul blader	695 frs
Super adventure island	645 frs
Super EDF	645 frs
Super R-type	595 frs
Super tennis	645 frs
Super tennis	595 frs
Thunder spirit	695 frs
Zelda 3	695 frs

Megadrive	890 frs
Megadrive + 1 jeu	1 290 frs
Mega CD	3 990 frs
Mega CD + "Eamest Evans"	4 490 frs
Megadrive + 1 jeu + Mega CD	4 990 frs

* Nous consulter pour le jeu
La Megadrive comprenant 1 manette, 1 câble péritel et 1 alimentation...

LES NOUVEAUTES...

Baseball mania	440 frs	Galaxy force II	399 frs
Steel	399 frs	Hell fire	399 frs
Take th "A" train	399 frs	Joe montana foot. II	449 frs
Shinning force	400 frs	Kabuki soldier	449 frs
Shadow of the beast	440 frs	Mervel land	440 frs
Turbo out run	440 frs	Magical boy	399 frs
PI fighter	440 frs	Merca	449 frs
Crude buster	440 frs	Mickey mouse	449 frs
Thunder pro wrestling	440 frs	NHL ice hockey	490 frs
Alisia dragon	490 frs	Out run	449 frs
Grand slams	440 frs	Phantasy star II	590 frs
Jordan vs blind	440 frs	Phantasy star III	590 frs
Slime world	440 frs	Quackshot	449 frs
F1 hero MO	490 frs	Rumark	295 frs
Desert strike	449 frs	Shinny and darkness	590 frs
Bademon	449 frs	Sonic	449 frs
Marion semieux hockey	449 frs	Spiderman	495 frs
Super monaco GP II	449 frs	Street smart	399 frs

LES CLASSIQUES...

After burner 2	399 frs	Super monaco GP	449 frs
Alex kidd	299 frs	Super shinobi	399 frs
Beast warriors	449 frs	Super volley ball	295 frs
Devil crash	449 frs	Tecmo world cup 92	449 frs
Dhena	469 frs	Thunder fox	399 frs
Dick Tracy	399 frs	Thunder force III	490 frs
Double dragon II	340 frs	Toki	449 frs
F1 grand prix	490 frs	Valls	490 frs
F1 circus	490 frs	SD valls	275 frs
F22 Interceptor	490 frs	Wani wani world	399 frs
Fantasia	449 frs	Wonder boy 5	490 frs
Ghouls'n ghosts	449 frs	Y's 3	590 frs
Golden axe II	399 frs		

GAME GEAR + 1 JEU : 1090 FR\$

NEWS...	Columna	195 frs
Phantasy star adven.	Donaki	295 frs
Alien syndrome	Fray	295 frs
Buster ball	Nile galien	295 frs
Wonder boy II	Mickey mouse	295 frs
ACCESSORIES...	Shinobi	295 frs
Battery pack	Etc etc...	295 frs
Loupe wide gear		

NEO GEO + 1 JEU : 3490 FR\$

Neo Geo sans jeu	2980fr	Baseball star	1290fr
Eight man	1490fr	Burning fight	1290fr
Falst fury	1690fr	King of monster	1290fr
Trush rally	1190fr	League bowling	1290fr
Frenzy football	1490fr	Nuts 75	1290fr
Last resort	1790fr	Sen go ku	1290fr
Soccer brawl	1690fr	Super spy	1290fr
Mutation nation	1690fr	Ninja combat	1290fr

NEWS CD Rom...		NEWS en carte...	
Devil hunter	440frs	David cup tennis	490 frs
Talkoid	440frs	Babel	449 frs
Pachio run	440frs	Forgotten world	449 frs
		Builder land	440 frs
NEWS SUPER CD Rom...			
Hawk F23	399frs	Twin bee	399 frs
Rising sun	449frs	Toilette kid	399 frs
Panza kick boxing	490frs	Main sweeper	399 frs
Shadow of the beast	490frs	Mr. Don	399 frs

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Ville..... Code postal.....

Téléphone..... Date.....

C.B. n°..... Date d'ex.....

Je joins à ma commande : ☐ Un chèque, ☐ Un C.C.P., ☐ Un mandat lettre, ☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Coût de Remboursement à ma commande.

Je possède un(e) : ☐ Megadrive ☐ Master system I ou II ☐ Game gear ☐ Nec ☐ Game boy ☐ Super famicom ☐ Neo geo ☐ Autre ☐

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
Pensez à commander par téléphone		
Participation au frais de port et d'emballage 30 F		
MONTANT TOTAL :		

NEO GEO

LAST RESORT

L'APOCALYPSE
EST POUR
L'AN 2920!

La Terre du XXXI^{ème} siècle n'est plus qu'un vaste désert. Petit à petit, rongé par la pollution des usines pétrochimiques, le berceau de l'humanité est devenu invivable pour une population sans cesse plus nombreuse. Des milliards d'habitants étaient donc voués, à plus ou moins longue échéance, à une mort lente et sans gloire. C'est alors que commença le mouvement de colonisation vers des terres nouvelles pures, où tout redeviendrait vivable, comme par le passé. Depuis quelques mois, la troisième colonie lance un mystérieux S.O.S. L'ordinateur qui régalait tout sur la planète a, on ne sait pourquoi, pris le contrôle de toutes les machines et exterminé la population, convertissant les hommes capables de se battre, en de dociles serviteurs. Pour sauver cette colonie, le gouvernement des douze (colonies bien sûr) envoie deux vaisseaux de ses escadrons de choc : le TZ-094 et le YS-094. Deux modèles de vaisseaux de combat dernier cri, le must dans le domaine de la destruction. La lutte s'engage, les cadavres se comptent déjà par centaines!



Aller chercher le bonus de vitesse en d'armement est une épreuve bien souvent très périlleuse. On retrouve une fois de plus, dans le domaine de l'armement, le si célèbre Huming qui, pour ne pas changer, vous simplifiera grandement la vie.



Ce n'est pas sans rappeler un certain R-Type, mais c'est tout de même bien pratique. Ces modules accompagnateurs vous servent d'une incontestable utilité, surtout une fois que vous saurez vous en servir, ce qui est loin d'être évident. Un module du XXXI^{ème} siècle, ce n'est pas un grille-pain, c'est tout de même un brin plus complexe!

Toujours comme pour R-Type, vous pourrez envoyer votre module faire un tour. L'avantage, c'est que ça évite de se mouiller soi-même! À vous de vous mettre dans le bon axe de tir, et l'affaire sera finie. Il n'y aura plus à s'agiter, enfin, presque...





Une chose est sûre, c'est que le Terminator à sa son frère! On trouvera aussi des décors qui sortent d'Aléria, une histoire de colonie qui n'est pas sans rappeler Aliens, et son prise du pouvoir par des robots qui renvoie directement au Terminator, ou bien au desolé néo-éol. Bref, que de soul comme vous pouvez vous en apercevoir.

Malgré sa taille, ce tank est sans doute ce qui se fait de moins dangereux dans ce jeu. Il est certainement le seul qui ne vous détruise pas au un clin d'œil, sans que vous ayez eu le temps de comprendre ce qui vous est arrivé.



your une fois, on ne se prendrais que se droit them up soit impolite. Ce serait même plutôt le contraire! Quelle action! Il y a tant de sprites à l'écran que l'on a même tendance à perdre son propre vaisseau de vue. Conséquence: de ces scènes si nombreuses! Il y a des ralentissements! On n'est pas, quant au le Neo Gen, mais c'est pourtant vrai, et même bien vrai. Comme ça, on peut prendre le temps de regarder les décors qui sont d'une très belle, et qui mettent une abondance des Aliens qui n'est pas pour déplaire. Les musiques et les bruitages sont une fois de plus à la hauteur des espérances, que voulez-vous, une Neo Gen, c'est une Neo Gen il faut le faire, par là, d'autres, certains effets graphiques, mais particulièrement bien réalisés, entre autres, les formes que l'on voit des boss du second niveau sont étonnantes! Last Resort, c'est du bon shoot them up, succulent du très bon.

T.S.R.



Après les premiers niveaux, par Aoi E, on permet avec tout vu dans le domaine des jeux de tir sur le console la plus chère du monde, c'était sans compter avec Last Resort qui, une fois de plus, écrase tout ce qu'on a pu voir dans le domaine. Alors que le jeu en lui-même se déroule suivant un scrolling horizontal complètement éblouissant, les armes, les vaisseaux, ennemis, les boss de fin de niveau sont parmi les meilleurs qu'il m'ait été permis de voir toutes ces années continues. Du début à la fin, on reste les yeux écarquillés comme un enfant devant les premiers des robots. Les effets sont sidérants, les sprites sont mondialement gigantesques, les animations étonnantes de vitesse. Bref, avec Last Resort, on est en face d'un vrai Shoot'em Up, d'un jeu de tir comme on les aime. Seul reproche, parfois l'action ralentit un petit peu lorsque le nombre de tirs et de vaisseaux est trop important. Mais rassurez-vous, ce n'est qu'une goutte d'eau dans un océan de bonheur.

J'm DESTROY

ÉDITEUR: SNK
GENRE: SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ: INFERNALE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4

GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
SON: 16
MANIABILITÉ: 17

90%

NEO GEO

MUTATION NATION

**T'AS PAS INTÉRÊT À TE TROUVER
SUR MON CHEMIN FACE
D'OUGLÉ'S OU J'TE DÉCHIRE, TE
COUPE, T'ARRACHE LES YEUX ! !..**

Nous sommes en 2010. L'année de tous les dangers. L'année où tout a basculé. Dans un effroi et un contexte dramatiquement guerriers, les cataclysmes nucléaires ont malheureusement eu voix au chapitre, alors que tout portait à croire que l'on se dirigeait vers une issue favorable à tous ces conflits armés qui meurtrissent et déchirent les peuples depuis une certaine Guerre du Golfe! Les champignons thermo-nucléaires formés par des lagages de bombes atomiques et plas-miques ne virent naître derrière eux que ruines et désolation, sans compter le nombre incalculable de morts que toute guerre engendre. Et bien entendu, au contact de cette radioactivité cent mille fois plus forte que celle d'Hiroshima en 1945 (!), des peuples millénaires ont vu leur morphologie physique (leur corps) muer en d'horribles mutants visqueux qui n'avaient plus qu'une seule envie : tuer pour survivre. Ils étaient devenus anthropophages! D'après les experts, ils avaient subi une régression formidabile, de près de 5000 années! Ils n'étaient plus capables d'avoir des pensées de paix. Surtout pas de Paix! Très vite, des clans se formèrent avec, à leur tête, des colosses ayant été "gâtés" par les explosions. Ceux-ci sèment la terreur un peu partout dans les contrées. Monstre à deux têtes et à quatre bras, tout a été vu. C'est pourquoi, vous, qui avez été miraculeusement épargné, décidez de prendre en mains la destinée de votre nation en allant décapiter ces "animaux". La vie sur Terre ne tient plus qu'à votre courage !

**Vous voulez que je vous
explique à danser?
C'est une version
améliorée du Taiga.
Surtout ici, cela ne
vaut pas dire toucher
son partenaire, mais
bien lui arracher les
yeux et tout ce qui
s'appelle Reborn! Qui
vaut ouvrir le bal en
premier ?**



**Que feriez-vous si vous
étiez à ma place? Je vous
résume la situation: je suis
debout, il fait jour, j'ai les
bras ballants, un colosse
armé d'un bidule qui
balance de l'électricité à 2
millions de volts est situé
à dix centimètres de moi.
Il ne vous reste plus qu'une
seconde pour répondre...**



Vous allez maintenant suivre en cinémascope l'écèlement de "Direct live" d'un ennemi d'une violence... vicieuse. Tout d'abord, un bon coup de savate comme sait le faire TSR. Au fait, lui, il me rote tout le temps, c'est bizarre non? Dans les deuxième et troisième phases, il vous reste à admirer ses entrailles se débattant sur la chaussée. Beurk!! Ou bien alors, il vous reste le spécial "Pop Cero". Demandez le programme.



En version deux joueurs, cela est beaucoup plus simple. Un à gauche et un à droite. Comme ça, il n'y a pas de jaloux. Je vous que des têtes vont tomber...



Ben alors Doglet's, qu'est-ce qui t'est arrivé? Ah oul, je vois, tu as voulu imiter un chimpanzé. Faut dire que t'es quand même bien réussi. C'est frappant de vérité. T'es tellement bien mimé que les chiens te sautent dessus. Braves bêtes!



Dans le monde des jeux de combat les plus violents et les plus mornes, Mutator Nation a, sans aucun contredit, la place de cette catégorie. Poursuivi de trophées imbouillonnés des scores énormes pour les fans de fin de niveaux, des gains à la hauteur de la gloire, c'est-à-dire cubiques, ainsi qu'une personnalité qui nous fait sourire quand nous jouons avec une monnaie, Mutator Nation, cependant, ne trépasse pas vraiment avec ses préférences tels que Sengoku ou Burning Fight. Un peu plus l'incarnation maintenant que Shik, a une de même jusqu'à la corde. C'est certes, encore, superbement réussi, mais on ne prend plus son plaisir avec autant d'aisance et de ferveur qu'avant. Cela dit, si vous êtes un fan de combats de filles et d'effets spéciaux exorbitamment bien réalisés, je ne saurais que vous le conseiller.

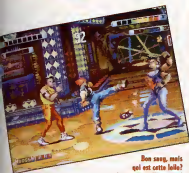
TRAZON



C'est certain, Mutator Nation, lui Neo-Geo, est encore une fois un véritable petit chef-d'œuvre.

On le sait désormais, cette console est vraiment le paradis du jeu. Alors il faudrait qu'elle puisse maintenant faire pousser ses fruits intégrés à des jeux d'un autre type. Les Beat Em-Ups, c'est beau, c'est même génial, mais quand il y en a trop, c'est ennuyeux. Burning Fight, Sengoku Lenses, Fight Men, Ninja Command et j'en passe, le jeu est plein et fini par déborder (Nulki comme le belge!) Qu'il ne vous inquiète pas Mutator Nation est merveilleux. Les similes, tout au long du jeu sont parmi les plus importants qu'il ait été permis de voir sur une console. De plus, la musique est absolument géniale, mais tout cela ne gâche pas le jeu. Alors, si vous êtes déjà en possession de l'un ou de plusieurs des Beat Em-Ups, c'est plus facile, achetez une Mutator Nation, vous ne jouerez qu'à un même jeu. Et surtout, si vous êtes un tout nouvel acquéreur de Neo-Geo, vous pouvez y aller. Mutator Nation est une bombe.

J'm DESTROY



Ben saug, mais quel est cette fille?

Je n'arrive pas à l'attrapper!

Elle mesure au moins 2m12. En plus, elle a une tête à la place du ventre. Au secours! Grace Jones n'est revenue!

EDITEUR : SNK
GENRE : 100 % BASTON
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 18

88%

MEGADRIIVE

CE SOIR, ON MANGE
DU DRAGON ROTI!

ALISIA DRAGON



Vous voilà parti pour l'aventure! En haut, à gauche de l'écran se trouvent les informations relatives à Alisia: son énergie vitale et l'état du rayon énergétique. Vous remarquez que ces deux jaugez peuvent être amenées à être agrandies dans les niveaux suivants. En haut, à droite on trouve le jauge du petit dragon qui vous accompagne.

Voilà l'arme ultime, votre rayon énergétique touze! Plus de problèmes, plus besoin de viser comme dans les autres jeux de tir. Il suffit de choisir la cité d'arrosage et c'est parti pour une petite bouillie d'électricité dans la tronche! Mais ne vous détendez pas! Le jeu n'est pas aussi facile que cela pourrait paraître car les ennemis arrivent souvent de cette part à la vitesse de l'éclair. Notamment les petits ennemis volatiles très souvent très nombreux.

Les héroïnes amazones sont de plus en plus nombreuses sur Megadrive: Yuko et sa Valis(e), Annette l'héroïne d'El Viento, la princesse Dahna et autres petites nimphettes aux cheveux bleus! Aujourd'hui, c'est au tour d'une jeune fille rousse d'entrer dans la légende des beat-them-up sur Megadrive. Cette fois, elle n'est pas vraiment seule puisqu'elle est accompagnée par quatre petits animaux. Chacun d'eux est sélectionnable à tout moment sachant qu'Alisia ne peut se balader qu'avec un seul de ses petits amis. Il y a un dragon, un lézard, un aigle et une petite boule avec des piquants d'énergie. Chacun de ces compagnons a son utilité propre et son niveau d'énergie. Alisia, quant à elle, peut augmenter son niveau d'expérience en passant les différents stages. Elle augmentera ainsi la taille de sa barre d'énergie (elle pourra vivre plus longtemps) et son énergie électrique. Pourquoi gagner de l'énergie électrique? La seule arme d'Alisia est une rayon d'énergie destructive qui balaye l'écran d'un bout à l'autre en brûlant tout ennemi se trouvant sur son passage. Ainsi, tout au long de sa longue progression dans un monde hostile, il lui suffira de bien anticiper les arrivées d'ennemis (souvent en meutes serrées) et de choisir la bonne direction pour le rayon. Le jeu se déroule en scrolling multi-directionnel et en vue de profil. Attention à bien fouiner partout car Alisia aura bien besoin de tous les bonus cachés dans les salles secrètes: invulnérabilité, points de vie supplémentaires, niveau d'énergie de l'arme augmenté et passage à un niveau supérieur. Courage Alisia!



MEGADRIVE

TURBO OUTRUN

**PARCOURIR
LES PISTES
À 300 KM/H :
QUEL PIED ! (AU
PLANCHER !)**

Après Out Run tout court, où vous roulez dans une Ferrari Testarossa, voici en avant première mondiale Turbo Out Run. Où non seulement vous continuez à frimer à bord d'une Ferrari flamboyante neuve, mais qui plus est, légèrement différente. Apparemment, rien ne ressemble plus à une Ferrari qu'une autre... Ferrari. Eh bien il y a une différence, en tout cas au niveau du véhicule lui-même. Puisque vous aurez à piloter la dernière née des légendes italiennes : la F40! Avec beaucoup plus de chevaux que sa petite sœur, vous aurez également le plaisir de conduire, pardon, de piloter ce bolide les cheveux au vent, puisque ce superbe véhicule est une décapotable, comme vous l'aurez remarqué.

Une fois à bord, votre copine et vous devrez disputer la course la plus grisante des États Unis, en accomplissant un périple des plus prenant, car vous aurez à traverser tous les States d'Ouest en Est, de Los Angeles à New York, en passant par Miami (Surf in U.S.A.). Bien sûr, vous aurez le choix entre vitesses automatiques et manuelles, histoire de varier la difficulté. Ensuite, une fois sur les routes, à vous de jouer de la pédale, en sachant, bien entendu, que vous rencontrerez sur votre route des obstacles en tout genre, du style rochers, poids lourds, et même voiture de police, avec à bord, semble-t-il, des flics véreux!

A vous d'arriver à bon port au premier check point, car le temps vous sera compté. Bonne bourne !



Seuls les meilleurs Outrunners auront le droit d'inscrire leur nom au palmarès de cette fabuleuse épopée. L'unique occasion pour vous de sortir de votre anonymat que vous n'arrivez plus à assumer. Votre destin est entre vos mains. Et vos pieds aussi, parce que pour conduire, ça peut toujours servir. Si, si, je vous jure...



Voici le parcours que vous aurez à suivre. Et croyez-moi, vous n'êtes pas au bout de vos surprises! Profitez de ce point de vue pour vous familiariser avec le tracé, et surtout avec les Check Point, qui ne sont pas si nombreux que ça.

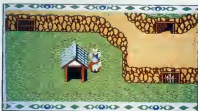


C'est ici, vous voyez d'actionner le turbo. Quelle accélération mon ami! Mais franchement, s'il dit notre nom, je me demande si vous l'avez utilisé au bon moment, et surtout au bon endroit. Regardez-moi cette sallassa juste sous vos roues. Vous, je vous soupçonne d'avoir coiffé le bouton de la Gama Gear avec un autre...

MEGADRIVE

MEME EN EXIL, SI TU CHERCHES LA PAIX, PRÉPARE LA GUERRE.

Dans un monde qui a réussi à exploiter d'une manière totale les forces de la nature, la guerre était incessante, chacun cherchant à dominer son voisin, afin d'affermir sa puissance. C'est alors qu'un homme, un guerrier du désert nommé Sadler entra avec une armée en guerre contre tous. Après une lutte où la diplomatie entre en jeu, toutes les nations se mirent d'accord pour ne plus rechercher la domination, mais pour vivre, chacun de son côté, en paix. Mais tous ne l'entendirent pas de cette oreille et Luciel, un guerrier d'une grande puissance, se dressa contre Sadler et sa politique pacifiste! La guerre reprit alors; entre Sadler et Luciel, la lutte était ouverte. Vous voici dans le rôle de Sadler, alors que la guerre fait rage. A vous de le mener à la victoire! Mais vaincre Luciel ne sera que la première partie d'une longue série d'étapes au terme de laquelle... je n'en dis pas plus et vous laissez plonger dans cette étonnante histoire.



Vous voici dans un lieu où les prisonniers sans cesse doivent leur jours aux travaux forcés. Trouvez votre contact dans l'une des prisons qui longent les murs et n'oubliez pas d'aller interroger tous les bagnards.

Un bon niveau de lecture sera nécessaire pour comprendre toutes les subtilités de ce jeu. Les textes y sont en effet très nombreux et apportent de précieux renseignements, essentiels au bon déroulement de l'histoire. De toute façon, l'anglais, c'est toujours mieux que le japonais! Même si on ne le comprend pas, on peut le lire!

exile



MEGADRIVE

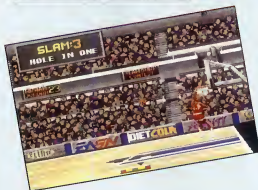
DIRECT AU PANIER!

Super ONE ON ONE JORDAN VS BIRD™

Super One On One est une simulation de basketball qui vous propose trois épreuves différentes. Les noms qui composent le sous-titre ne vous disent peut-être pas grand-chose. Sachez que Michael "air" Jordan est la star de l'équipe américaine des Chicago Bulls et que Larry Joe Bird le pilier de celle de Boston. Tous deux évoluent dans la NBA, le championnat américain et chacun possède sa spécialité. Electronic Arts a su utiliser ces grands noms du Basket dans cette simulation aux multiples épreuves. L'épreuve du One On One oppose les deux champions dans la zone placée sous le panier (la raquette). Vous choisissez l'un des deux champions en mode un ou deux joueurs ainsi que le nombre de points à marquer pour gagner la partie. Il s'agit d'un contre



La salle couverte est pleine à craquer et les commentateurs y vont de leurs commentaires. Jordan et Bird vont faire leur entrée sous un déluge de cris et d'applaudissements, tout à fait Thriller!



un classique: le joueur attaquant, tente par tous les moyens (autorisés), de passer le défenseur et force vers le panier. C'est le moment de smasher dans un saut ultime. Ceci est prétexte à une scène animée en 3D pendant laquelle vous devez guider votre joueur. Si la balle retombe sur le terrain, c'est le premier qui s'en empare qui continue le jeu immédiatement. Le Slam Dunk met en scène Jordan et ses smashes vertigineux. Le Larry Bird's 3-points Contest vous fera tenter des paniers à trois points c'est-à-dire de loin. Toutes ces épreuves n'ont qu'un seul mot d'ordre et qu'un seul but: progresser dans tous les aspects du Basket.



Dans cette épreuve qui fait jouer les deux stars américaines, la vue proposée est une vue en 3D isométrique. L'animation est superbe compte tenu de la taille des joueurs et de leurs mouvements ou déplacements réalistes.

LE ONE ON ONE

Vous fait jouer tour à tour en défense et en attaque. Deux modes sont possibles: le mode arcade qui vous permet de mettre en avant le côté fun du jeu et le mode simulation qui prend en compte la fatigue des joueurs qui leur fera ralentir les tirs.



MEGADRIVE

OUTRAGEOUS SUPER CROSS

PLAIES, BOSSES, COUPURES. CA VA FAIRE MAL A BORD DES BOLIDES !

Bienvenue dans la course de voitures la plus loufoque de toute la galaxie ! Les pilotes, qui ont subi (c'est le mot) une sélection des plus ardues durant plusieurs mois, ce qui revient à dire que c'est le Camel Trophy du cross, vont enfin pouvoir s'affronter sur des pistes concoctées à la mesure de leur talent et de leur biceps ! Ces pilotes, dont l'analyse psychiatrique de chacun d'entre eux a révélé une certaine envie latente de tuer (rapport à leur enfance), sont au nombre de quatre. Quand vous saurez qu'ils étaient plus de cinq cents au départ, on comprendra très facilement que l'on n'a pas à faire à des enfants de Choœur, ou à des vieillards séniles ! Vous prendrez la peau d'un de ces durs à cuire et vous essaieriez de vous faire une place au soleil (NDLR: Soleil, cuire?), tout en sachant que seuls les trois premiers auront droit aux félicitations du jury, et au podium tellement convoité.

Les courses seront évidemment âprement disputées, et ne laisseront pas de place au hasard. Les départs seront très impressionnant pare-chocs contre pare-chocs. La nitro sera indispensable pour ces moteurs gourmands, et pour faire des pointes à 200 à l'heure, histoire de les enrhumir ! Si vous ne vous leur avez pas pris un boulevard, allez donc jeter un coup d'œil au niveau de vos suspensions, moteur, et autre amortisseur. Il paraît que vous pouvez améliorer la performance de chaque pièce !

Durant vos nombreuses courses, vous récupérez des bonus du style que l'on rencontre très souvent dans les Rallyes, c'est-à-dire de la nitro, ou encore, et c'est ce qui est plus intéressant, de l'argent en espèces son-

nante et trébuchante. Cette pécho miraculeuse servira à améliorer les performances de la voiture, et aussi peut-être à soudoyer l'adversaire. Tous les coups sont permis !



Le magasin qui vous permet de vous enrichir grâce à l'argent que vous aurez préalablement récolté possède tout ce qu'un auto-crosser peut rêver dans une vie de pilote ! Tout est là pour satisfaire à vos désirs : suspension, nitro, pneus qui accrochent, moteur plus performant. Tout de suite, je vous conseille de faire un stock de nitro, car ce liquide, ou plutôt cet explosif, se révèle très important pour battre vos adversaires. Cependant, ne négligez pas le reste non plus, car eux, ne vont pas vous attendre !



Le podium est exclusivement réservé aux trois premiers de chaque épreuve. On a vainement essayé de construire une quatrième marche, mais il faut vous avouer que cela fut un travail de longue haleine; et puis il faut dire que cela n'avait pas eu beaucoup de succès auprès des triomphateurs. Encore trois places qui ne connaissent pas la fameuse devise: "L'essentiel est de partir pisseur!"

Dans un circuit croisé de ce genre, c'est la pagaille assurée. Tout se mêle en même temps, les carrosseries se frottent, se froissent, et ce, dans la joie et la bonne humeur! Maintenant, pour peu que personne ne vous fasse dévier de votre route, allez donc retrouver le Nord!

Ce circuit est des plus spectaculaires. En tout cas il fait les booles. Imaginez-vous être en grandeur nature devant ce terrible virage surlevé à 45°! Quand on voit que pour y arriver, il faut emprunter un autre passage plus direct, ça ne laisse pas beaucoup de temps pour réfléchir. En parlant de réflexion, les flèches qui étaient sur le sol pour indiquer les deux chemins possibles, ont disparu dans le version Megadrive. Est-ce à dire qu'une étude aurait montré que les utilisateurs du SFC étaient plus stupides que les autres?



Sans grande prétention, Super Off Road est pour tout un jeu accessible, un peu comme on aimerait en voir plus souvent. Alors que l'histoire est pour le moins simple, à bien examiner et goûter sont pleins détails, et il y a même des points où l'on peut se perdre. Les voitures adversaires qui sont généralement dans la même galère. D'autant plus que l'animation est super fluide, on dirait que les voitures adversaires sont des objets qui juchent chaque personnage d'une manière très humaine. Super Off Road est un très bon jeu.

10 DESTROY



Je ne sais pas si on peut appeler cela un circuit, mais toujours est-il qu'il vous faudra bel et bien faire avec. Les nombreux obstacles ne doivent pas freiner votre marche triomphale. En plus, si vos adversaires sont toujours nuls.



A travers des circuits qui seules une imagination folle pouvait réaliser, Super Off Road est un jeu bien sympathique et très original sur console. Si vous connaissez Super Sprint en arcade, vous devez vous faire une petite idée de la chose, bien sûr, avec TSR on s'est bien donné tout les moyens du terme, mais il n'en reste qu'un bout d'un chemin, on commence à s'ennuyer. La durée de vie de ce jeu n'est semblable à rien, son fort. Sur moi, on aurait pu créer des circuits avec d'autres circuits, mais là, sur console, c'est un peu juste. Cela dit, les graphismes ne sont pas mal, avec un peu moins de couleurs que sur SFC, mais l'animation et la maniabilité sont en tout point identiques. Là où ça change un peu, mais moins vraiment un jeu, c'est que lorsque vous terminez une course à la dernière place, on ne vous retire pas tout ce que vous possédez au niveau des options sur votre voiture. Merd pour ce petit changement. Quant aux sons, ils sont eux aussi assez décent, avec un solo de guitare électrique. Héhé, que ne ferait pas Cuglet's lui-même!

THAZOM

EDITEUR : TRADEWEST
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINI
NOMBRE DE CIRCUITS : 12

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 16
SON : 16
MANIABILITÉ : 16

79%

MEGADRIVE

TEST DRIVE II THE DUEL

DIS MONSIEUR ACCOLADE, VOUS N'AURIEZ PAS UNE LADA BREAK ?

Pour la première fois, vous allez pouvoir conduire une voiture de luxe sans risquer de la planter et devoir payer une somme astronomique pour la réparation d'un petit phare de rien du tout. La Porsche 959, la Lamborghini Diablo et la F40 de chez Ferrari sont à votre disposition sur des routes américaines plus ou moins encombrées et plus ou moins sinueuses. Vous êtes en veine, heureux possesseur de Megadrive car ce jeu est d'un genre inédit sur cette console. La vue proposée est en 3D et l'on voit la route défilier de l'intérieur de la voiture, comme dans la réalité. Vous avez le choix entre le boîtier de vitesse automatique ou passer les vitesses manuellement, comme un grand! Comme l'annonce le titre, le jeu consiste en fait en un duel entre vous et un autre bolide de luxe. Vous partez ensemble et c'est le premier arrivé à la station service la plus proche qui gagne. Ce challenge est présenté à une course folle sur des routes souvent assez empruntées. Au départ, pas de problème, vous filez droit, devient en laissant votre adversaire loin derrière. Dans Test Drive II, rien n'a été oublié au niveau simulation et il ne faut pas se faire piquer par les flics présents un peu partout. Votre adversaire est un vieux renard et il préférera rouler à vitesse autorisée en attendant que cela soit vous qui fassiez l'erreur. Ce qui explique votre départ en fanfare! Les erreurs que vous êtes susceptible de commettre et qui vous coûteront une vie (sur cinq) sont le crash avec une voiture en face lorsque vous doublez, ou une sortie de route contre un arbre ou dans un ravin. Lorsque votre indicateur de radar bipe, il faut choisir entre ralentir ou foncer afin de larguer la police. A vous de voir! Dans tous les cas, n'oubliez pas de vous arrêter en fin de parcours à la station service. Dans le cas contraire, vous aurez droit au coup de la panne et au Game Over fatidique!

LES TROIS BOLIDES A VOTRE DISPOSITION

LAMBORGHINI DIABLO




Approx. Price \$129,000

rear engine/rear dr./5 sp man
3.0L 24v 24v 24v 24v 24v

Comp. ratio 10.5:1
0-60 mph 4.2s @ 114 mph
1/4 mile 13.3s @ 114 mph
Top Speed 201 mph
Brak. fr 80mph 245 ft
Accel. 0-60mph 8.9s

Au début, vous sélectionnez la voiture que vous allez conduire. Toutes les caractéristiques, qui d'ailleurs sont présentes avec une belle courbe d'accélération.

FERRARI F-40



Approx. Price \$260,000

engine/rear dr./5 sp man
c twin turbo dohc 32v V-8

ratio 7.8:1
0-60 mph 4.7s @ 7000 rpm
1/4 mile 12.0s @ 124 mph
Top Speed 201 mph
Brak. fr 80mph 250 ft

PORSCHE 959



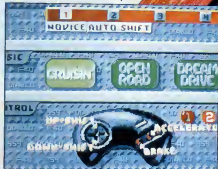
Approx. Price \$230,000

rear engine/4-HU/6 sp man
3.4L 24v 24v 24v 24v 24v

Comp. ratio 8.3:1
0-60 mph 4.4s @ 6500 rpm
1/4 mile 12.0s @ 116 mph
Top Speed 192 mph
Brak. fr 80mph 245 ft
Accel. 0-60mph 8.8s

L'ECRAN DES OPTIONS

Les niveaux de difficulté dépendent du choix de passage de vitesses, automatiques ou non. Quand vous en avez ras les castagnettes, vous pouvez remplacer la musique que vous choisissez par celle par une autre. Enfin, vous choisissez la configuration de la manette qui gère quatre paramètres: accélération, freinage, passage d'une vitesse et rétrograde.





Le premier niveau vous fera traverser la campagne avant de vous lancer sur un col et rouler en bord de mer. Les décors ne sont pas forcément fournis car le jeu est en 3D et la vitesse de l'animation occupe beaucoup la pauvre Megadrive! Les programmeurs ont su faire le part entre tous les facteurs techniques, le rendu est superbe.

Un passage délicat (le col) qu'il est déconseillé de prendre à grande vitesse car il n'y a pas de barrière de sécurité. À gauche, la rocher, à droite, la vide et descent, un tournant!

Le parcours se termine à cette station-service. Vous devez impérativement vous arrêter. Sinon, vous tomberez en rade quelques kilomètres plus loin et ne pourrez pas tenter la course suivante.



Les décors sont parfois bien sympathiques comme ce petit pont au-dessus de la rivière d'altitude. Il ne manque plus que les papillons!



Les montagnes et la verdure vous agréeront, 6 conditions de l'arrêter pour faire un break dans la nature. Ce n'est pas tout! Le coup car une F40 est à vos trousses!



Pour vous déplacer un bit, vous pouvez évoluer dans un décor désertique sur fond de grands cañons (ça arrange les graphistes d'avoir du décor). Le cliché que vous avez le jeu d'admirer a été pris juste avant le clash de plein fouet avec la voiture d'en face! Mais, non, je n'étais pas bourré! J'essayais seulement de retrouver mon sens de la route, le Porsche 959 blanc que vous attendez devant.



Grâce à une interface de jeu simple sur micro Test Drive, il n'est à proprement parler pas vraiment très intéressant sur Megadrive. Rien que toutes les options (comme régler pour avoir une plus grande simulation de conduite en ligne) se rendent dans une conduite qui n'est pas de compétition, l'ennemi est assez facile. Le principal problème de ce jeu, est sans aucun doute la vitesse de réaction qui n'est pas très bonne, c'est pourquoi pour gagner les courses vous devez de partir dans la droite. Et comme dans la course simulation automobile, l'ennemi est un adversaire invisible au fond du tableau de bord, on ne peut pas le voir. Pour gagner cette situation n'est pas facile. La direction de la voiture n'est pas non plus un modèle de précision car toutes les fois, cette réaction est très lente à décoller.

En DESTROY



De jeu, qui a passionné tous les possesseurs de micro, est adapté sur Megadrive à notre plus grande surprise. En effet, encore un produit purement destiné à l'ordinateur, mais qui a été finalement adapté sur console. C'est l'histoire en masse à plein nez! Et quand on y repense de plus près, on se rend compte que Test Drive a vraiment tout à fait sur console. En effet, l'aspect simulation n'intervient que dans la représentation graphique et la maniabilité. Les commandes restent simples. Voilà pourquoi Accolade a choisi l'adaptation Megadrive et avec quel but? Ce jeu, qui peut rebeller à première vue, révèle toutes ses possibilités quand on y joue sérieusement. L'animation et les graphismes sont bien réussis (ça aurait pu être encore mieux) mais c'est surtout la jouabilité qui reste excellente. On s'adapte vraiment à conduire une Mégale de jeu sur de vraies routes, du moins c'est l'impression que l'on a. Tout le réalisme proposé nous plonge vraiment dans une course folle. Les fans purs et durs d'ordinateur et de courses à la Turbo Outrun (genre je touche une bagnole à 230 km/h mais c'est pas grave, je sens un petit sembler déçu). Les autres peuvent se lancer à corps perdu dans ce jeu. Test Drive II sur Megadrive, c'est du tout bon!

OLIVIER

EDITEUR: ACCOLADE
MACHINE: MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE: COURSE DE VOITURES
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINU: NON
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4

GRAPHISME: 16
SON: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITÉ: 18

85%

MEGADRIVE

POURSUIVEZ LE CRIME A TRAVERS LE TEMPS !

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?



LES LOCAUX DE L'AGENCE « SAN FRANCISCO » C'est ici que tous vos messages temporels arrivent. Les ordres de missions et les mandats d'arrests partiront également d'ici.

Combien de fois faudra-t-il répéter qu'on ne laisse pas traîner un prototype de machine à voyager dans le temps! Ça nous entraîne dans des séries de catastrophes à la Retour vers le Futur! Une fois n'est pas coutume, la preuve est faite que les scientifiques sont légèrement tête en l'air. J'en veux pour preuve cette machine à voyager dans le temps qui a été dérobée de sa cachette sous le désert du Nevada. Les responsables du larcin sont membres d'une organisation criminelle à l'échelon international: la V.I.L.E (Ligue Internationale des Scélérats du Mal). La meneuse de cette bande se nomme Carme

Sandiego. Elle s'est déjà échappée de toutes les prisons et la voilà partie quelque part dans le temps, accompagnée de ses sbires. Son but est de s'emparer de tous les trésors de l'histoire. Le problème est que les conséquences pour nous risquent d'être terribles, le court du temps pouvant en être modifié. Vous êtes un agent secret de l'agence ACME et êtes chargés de partir à la recherche de Carmen. Le Chronobolide 325i, dispositif portable de voyage, va vous permettre de retrouver, un à un, les membres de la V.I.L.E et de remonter ainsi jusqu'à Carmen Sandiego.



Le jeu se déroule en plusieurs séquences à résoudre. Il existe 16 suspects répartis dans 48 lieux du temps (?!). Pour progresser dans votre carrière (et dans le jeu), vous devrez traquer le criminel jusqu'à sa dernière destination. Il faudra ensuite l'identifier afin de leurrer un mandat d'arrestation. Lorsque vous atterrissez dans un lieu où se trouve un membre de la V.I.L.E, vous voyez apparaître le personnage ci-contre.



Votre enquête se déroule dans chaque lieu de la même manière : vous pouvez voyager (travel), rechercher des indices une fois arrivés (search) grâce à des témoins ou des informateurs. Enfin, pour obtenir ou entrer des données sur les suspects, vous utilisez la tâche DATA.



Voici l'écran de dialogues de la machine portable à voyager dans le temps. Une vue du lieu ainsi qu'une description sommaire sont à votre disposition. En haut, à droite: l'année en cours!

CO Enroue une première ce mois-ci sur *Megawatt* et elle nous parvient d'un auteur pratiquant sur cette scène (pour être un peu précis). *Electronic Arts*. Ne vous attendez pas à une première au niveau technique au contrôle. Non, le véritable problème du jeu est ce jeu se veut éducatif. Les engins promises ne sont que prétexte à une grande ville de musée à travers le temps et l'espace (histoire). C'est évidemment un jeu éducatif car il est sûrement pas pour former un joueur, que les engins ont été montés vu leur médiocrité, la limite du grotesque, donc forcément, le manque total d'immersion et d'intimité de la simulation (quelques digits) font déjà les attentions du jeu chocant. La facilité médiocre trahira aussi les fétus d'attente, bref, il n'est pas pour les plus jeunes ou les adultes qui peuvent se permettre de payer une catinologie. En dehors de ces critiques qui se veulent constructives (pour le *Prophyte* fils), l'interface machine-joueur est bonne, les tableaux des prix sont simplifiés et le jeu est en français dans le texte. De plus, vous saurez le goût d'une époque, les notions que de 1974 jouez et une machine dans le pack de la console. Personnellement, je me fais un peu de ces jeux mais c'est quand même bon. **Déjà**

MICROMANIA
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métro GeorgeV - RER Charles de Gaulle-Etoile

**L'espace jeux
100% Consoles**

**+ de 10 000
jeux en stock**

- Super Nintendo
- Megadrive
- Game Gear
- Game Boy
- N.E.S.
- Master System

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : ENQUETES
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINU : NON
CHINE : MEGADRIVE FRANCAISE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : -
MANIABILITE : 16
SON : 19

65%

MEGADRIVE

FIRE PRO WRESTLING

DES GRANDS COUPS DANS LA TRONCHE, C'EST BON POUR LA CIRCULATION SANGUINE !



Ce qui est drôle dans les simulations de catch, c'est le violence des coups qui restent pour le moins originaux par rapport aux autres sports de combat. Fire Pro Wrestling rend bien cet aspect de catch et l'on compte plus d'une dizaine de combinaisons possibles. Ici, le coup de tatane dans le hide, discrètement, comme ça et même du rire!



Des tranches de rats vous sont proposées! Il y en a 12 en tout et je peux vous dire que cela suffit amplement vu les dégâts... Je vous conseille personnellement l'œuvre-hôte humaine en haut à droite!

Le catch est à la mode en ce moment sur console. Ce n'est pas Thierry Rolland qui s'en plairait (tout à fait Jean-Michel!), tout comme ceux d'entre vous qui aiment à canaliser leur agressivité dans des

jeux bien violents. Ces derniers seront servis dans cette simulation de catch qui propose plus d'une dizaine de prises toutes plus douloureuses les unes que les autres. Chacun des 12 catcheurs que vous pouvez sélectionner possède leurs propres coups. Vous pourrez aussi choisir la formule de combats qui vous intéresse: le championnat du monde, le catch à quatre, le jeu à un ou deux joueurs, le nombre de rounds, etc... Comme dirait Thierry, notre Dieu national du catch, "il suffit d'un ou deux excités" (oh oui). Si vous prenez la peine de jeter un coup d'œil sur les clichés ci-contre, vous pourrez juger de la carrure des excités sus-nommés! Des malebars mouchés, rasés ou chevelus à mort, des ultimate wemors maquillés à outrance, des monstres de muscles aux visages dissimulés derrière des masques terribles: rien que du beau monde!



Un des points originaux de ce jeu (plus anecdotique qu'intéressant) réside dans le fait que l'on peut envoyer son adversaire hors du ring.



Alors, comment commencer à me leser des simulations de catch sur consoles et en l'occurrence sur

Megadrive, surtout quand elles n'apportent rien de nouveau. C'est l'impression qu'on a quand on joue à Fire Pro Wrestling. Rien de nouveau techniquement (graphisme et animation) et l'idem pour ce qui concerne le programme reste technique. Dans la lignée de ses prédécesseurs (single Angel and Wrestle War), c'est-à-dire que, comme dans toute simulation de catch, même si la jouabilité est optimisée et fournit un jeu très agréable, à exécuter des prises non négligeables ou à subir des coups on ne sait pas comment. Bref, on a l'impression que même sans jeu de catch, on peut rester intéressé par le jeu. Quant à ce catch japonais, aux graphismes seulement corrects et à l'animation acceptable, l'esprit du jeu rend de toute façon bien la violence d'un match, d'autant que le principal mérite de bon jeu.

OLIVIER

EDITEUR : HUMAN
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 4

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 16
SON : 15

68%

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.



GAME GEAR

ALIEN SYNDROME

120 ALIENS ET UN HUMAIN SUR UN BATEAU!

Le syndrome de l'Alien va vous faire devenir fou, si vous ne réagissez pas rapidement. Vous vous retrouvez dans un immense vaisseau spatial qui pulvulise d'Aliens ayant la forme de gros vers gluants! Que faites-vous dans un tel pétrin? L'histoire commence il y a cinq ans, lors d'une invasion extraterrestre sur Terre. Vous étiez alors un space-marine chevronné. Vous et vos hommes avez réussi à repousser l'invasion en exterminant tous les Aliens. Aujourd'hui, un vaisseau commercial a lancé des SOS. Tout son équipage a été fait prisonnier par les Aliens. Ils sont de retour! Chaque niveau est constitué par un étage du vaisseau en vue de dessus. Vous devez libérer les otages de chaque niveau, en abattant le plus possible d'Aliens, grâce aux bonus d'armement trouvés, et exterminer le gardien de ce niveau.

EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 16
GLOBAL : 85%



Cette conversion de la version Master System, déjà existante, met, une fois de plus ce mois-ci, la Game Gear à l'honneur. A l'origine, ce jeu était sympa, sans plus, et aux graphismes pas géniaux, le jeu reprend un second souffle tant il est bien adapté sur la portable de SEGA. L'animation est sans faille, les décors et les personnages, colorés et le scrolling multidirectionnel, fluide. Le jeu ne possède que quatre niveaux, c'est le seul point noir car le reste enchantera les amateurs d'action pure et dure!

OLIVIER

VIENS LA CHERCHER TA BALLE SI T'ES UN HOMME!



Le Buster Ball est un jeu de taré pour tarés! C'est un peu comme si on prenait les plus dingues des supporters de l'OM ou du PSG, qu'on les faisait revêtir une tenue tout droit tirée de la trilogie des Mad Max, et qu'on



les balançait dans une arène métallique. Vous leur donnez une balle en acier et ils se débrouillent avec. Comme il n'y en a qu'une et qu'ils veulent tous s'en emparer pour aller marquer un but, on assiste à un beau clash de deux équipes! Le terrain est constitué de sept zones carrées et placées

en ligne. Chacune est entourée d'une barrière électrique sous haute tension que seule la balle peut franchir lorsqu'elle est lancée en hauteur par un joueur. Les deux joueurs de chaque équipe placés dans chacun des sept enclos ne peuvent sortir de leur zone. Un joueur peut faire une passe, attraper la balle ou encore exécuter une toupee qui assommait un adversaire pendant quelques minutes. Mais tout ça ne nous regarde pas!



Ce jeu n'est pas le hit de l'année sur Game Gear, comparé aux super titres qui s'annoncent pour cet été. Néanmoins, il permet de s'éclater un maximum à deux (en mode link) et il sort de l'ordinaire grâce au principe du terrain fractionné en sept zones de jeu. Ce détail lui permet de ne pas être un simple clone de Speedball. Un jeu qui fait doucement sourire mon smiley grâce à ses bons graphismes et son excellente animation.

OLIVIER

EDITEUR : RIVERHILL SOFT
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 9 EQUIPES, 6 STADES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 14
GLOBAL : 82%

MEGA

130 jeux

C'EST PLUS FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. À ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non ? Les jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "bruts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tasmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.



GAME GEAR

MONSTER WORLD II

AVEC LE DRAGON MEKA, C'EST DE LA MEKA NIQUE!



Admirez un peu ces graphismes dignes d'une console de classe! Les graphistes ont fait un bel effort avec cette conversion Game Gear.



Lorsque Wonderboy se débarrasse d'un ennemi, une pièce d'or apparaît pendant quelques secondes. S'il s'en empare rapidement, sa réserve de or ("Gold") ou tout à droite) augmente d'autant de points.

Le dragon Meka, qui s'était pris la racée du siècle dans Wonderboy II (Master System), n'est pas mort sans laisser de souvenir. Il a pris soin de transformer Wonderboy en un croisement lézard-dragon tout vert! Pour retrouver son aspect de guerrier blond, Wonderdragon doit retrouver la croix de la Salamandre se trouvant cachée au fin fond du pays des monstres, le fameux Monster World 12 (le retour!). Le jeu se compose d'une multitude de lieux à découvrir, regroupés en régions gardées par un dragon faisant figure de boss. Chaque ennemi tué fait apparaître une pièce qu'il faut récupérer. Des boutiques placées ça et là vous permettront un shopping d'armures, d'armes ou autres items des plus utiles et toujours plus puissants. Les dragons n'ont qu'à bien se tenir!

EDITEUR : SEGA
GENRE : AVENTURE/ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD



Les programmeurs de chez Sega ont fait un réel effort. Je m'explique: tout comme pour Sonic ou Mickey, le personnage a été dessiné spécialement pour un petit écran. Il en va de même pour les décors et les animations, tout le jeu est véritablement destiné à un écran de portable. Le jeu reste en tous points le même que son grand frère sur Master System. On retrouve ainsi, en version poche, un nombre élevé de mondes à découvrir, des items à récupérer un peu partout, des plates-formes, des trésors et les ennemis à gogo qui rapportent du fric! Ce jeu est à mon avis un des fleurons dont peut s'enorgueillir Sega car il reste la référence en matière d'aventure/action. Je vous achève: on peut sauvegarder la partie dans certaines boutiques, le penard!

OLIVIER

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
GLOBAL : 92%

THE CHESSMASTER



Le programme est ambitieux, puisqu'il propose 13 niveaux de difficulté — 60 coups en 5 minutes pour le niveau 1 et 40 coups en 3 heures pour le niveau 13 — pour

KASPAROV ET
KARPOV
SONT DANS LE
MEME BATEAU!

une bibliothèque de 150 000 coups. En plus des classiques options que possède tout jeu d'échecs, des milliers d'autres sont proposées. En effet, Chessmaster peut vous aider en vous proposant le coup suivant, vous pouvez revenir en arrière à loisir, chercher un échec et mat, changer de camp en cours de partie

(pour les viciés!), etc... Le côté pratique de ce genre de programme, c'est que l'on peut configurer un échiquier et jouer tous les coups désirés, aidé ou non par le programme. Les débutants et les joueurs confirmés seront servis.



La conversion Game Gear est une réussite sauf sauf sur un point: les bugs! Malheureusement, il semble que le roque, coup qui protège le roi en changeant de place avec la tour, entraîne des bugs du genre, le roi disparaît et le jeu continue quand même ou du style le roque infini. On est alors obligé d'éteindre la Game Gear car le Take Back n'est plus possible. C'est terriblement dommage car le reste semble d'excellente facture, aussi bien pour un débutant que pour les as des échecs.

OLIVIER

EDITEUR : SOFTWARE TOOLWORKS
GENRE : ECHEC
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 14
MANIABILITE : 19
SON : 14
AVEC BUGS GLOBAL : 60%
SANS BUGS GLOBAL : 90%

MEGA *vitesse* C'EST PLUS FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Mega Drive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Mega Drive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant, un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre fonce sur vous à toute vitesse, il vous faudra aussi avoir les bons réflexes.



RAMPART

EMPEREZ-VOUS DE LEUR RAMPART!

Au Moyen-Âge, des peuples se déchirent encore et toujours, leur seule source de plaisir étant tout simplement la conquête de territoires. Votre rôle sera, dans un premier temps de choisir votre château qui deviendra fort une fois que vous l'aurez protégé. A partir de là, vous pourrez placer vos nombreux canons dans cette surface. Ensuite, il n'y aura plus qu'à attendre que votre chef déclenche les hostilités. Vous devrez alors



tirer des salves de boulets sur tous les navires qui se trouvent en mer, mais vous n'aurez que quelques secondes pour le faire. Ensuite, à vous de réparer les dégâts que vous aurez subi, en fortifiant au maximum votre château, ou vos châteaux si vous êtes doué. Et là aussi, un laps de temps assez court rythmera votre travail de maçon! Si vous réussissez à bouter vos ennemis sur tous les fronts, vous aurez alors à combattre vos rivaux, château-fort contre château-fort...

EDITEUR : ATARI
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : 3



GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 18
SON : 18
GLOBAL : 95%



C'est tout simplement superbe du début à la fin. Toutes les données sont réunies pour faire de ce soit un must. Censés d'entre vous connaissent certainement déjà le jeu en Arcade. Eh bien, celui-ci est exactement la réplique en grandeur Lynxienne. Toutes les différentes phases sont présentes, les musiques sont superbement garnies avec des bruits de tambours hyper-réalistes. En outre, la maniabilité est excellente. Les bruits des différentes explosions sont très réalistes ainsi que le "trip" des boulets de canon qui se sont inopinément échoués dans l'eau. Les digitalisations des voix humaines sont, quant à elles, exceptionnellement bien réussies. On a vraiment l'impression que l'on se trouve sur un champ de bataille! Au total, on se trouve devant l'un des plus beaux jeux de la Lynx, et en tout cas, l'un des plus réussis. A posséder absolument!!

TRAZOM



CRYSTAL MINES II

LES MINES DE CRISTAL QUEL REGAL!

Cystal Mines II s'inscrit dans la lignée des fameux Boulder Dash. A savoir que notre petit bonhomme, ou plutôt notre petit robot a été envoyé faire un petit tour dans les entrailles de la Terre pour y récolter du cristal et du cuivre. Il devra faire preuve de beaucoup de ténacité pour entamer sa récolte de minéral, car dans les profondeurs terrestres, habite non seulement Ouglet's qui essaye encore et toujours d'échapper au fisc (sic), mais également des êtres un petit peu plus poilus et beaucoup plus intelligents, et qui se font appeler les Nains. Vous devrez, bien entendu les éviter à tout prix. Pour cela, outre votre pointe de vitesse, vous aurez également droit à de petits gadgets comme la dynamite et autres, que je vous laisse découvrir. Vous aurez de quoi faire, car non seulement les pièges seront de plus en plus vicieux (ennemis qui explosent à leur contact), mais en plus, le nombre de niveaux est élevé. Alors à vos pioches!

EDITEUR : ATARI
GENRE : ARCADE/REFLEXION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 16
SON : 15
GLOBAL : 79%



J'avoue que je me suis bien amusé avec ce soft. Éliminer ses adversaires tout en évitant des éboulements de pierres et en récoltant des précieux minéraux n'est pas une éternité. Les pièges sont de plus en plus nombreux et variés au fur et à mesure que vous terminez une épreuve. Car c'est de cela dont il s'agit. Une véritable épreuve Marathonienne comme tenu des parcours, hyper-sérieux et éprouvants à force de recommencer lorsqu'on a perdu. Mais ce n'est pas bien grave puisqu'il s'agit de bien. Demandez à l'un de ceux qui ont pensé l'idée, pour conclure, je ne saurais que vous conseiller de vous le procurer car il vous garantira de nombreuses heures de plaisir.

TRAZOM

MEGA C'EST PLUS FORT

QUE SUPER

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et le Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances... Super, c'est mieux que bien, mais Mega c'est plus fort que super.



C'EST PLUS FORT QUE TOI.

LYNX

ULTIMATE CHESS CHALLENGE

Amateurs des sensations fortes dues à une hyper excitation de votre matière grise, venez donc faire une petite partie, contre un autre joueur, ou bien contre l'ordinateur. Si vous choisissez cette seconde solution, huit niveaux de difficulté vous seront proposés, ces niveaux combinant en fait un facteur de temps et un facteur de technique. C'est-à-dire que plus le



niveau sera élevé, plus l'ordinateur aura de temps pour réfléchir et plus il aura de stratégies à son actif.

Vous pouvez tout aussi bien mettre en option INFINITE, là l'ordinateur

aura tous les pouvoirs pour tenter de vous battre à plates coutures. Quoi qu'il en soit, commencez déjà à vous frotter énergiquement le crâne, il paraît que cela réchauffe de ce-
veau!

DUEL SUR PLATEAU!



Bien de grandiose, d'exceptionnel ou de fabuleux avec le ULTIMATE Chess Challenge. Le jeu offre deux vues du plateau, 2D et 3D, ce qui est maintenant commun à la plupart des jeux d'échecs présents sur le marché. Il est regrettable que seulement huit niveaux (où sont en combinant les données de techniques et de temps) de difficulté soient proposés. Pourtant, les parties présentent un avantage, on peut, si on le souhaite, avoir les conseils de la console en cours de jeu. Même lorsque vous jouez contre elle, elle peut venir à votre aide, en vous indiquant ce qu'il y a de mieux à faire. Une bonne idée.

TSR

EDITEUR : **TELEGAMES**
GENRE : **ECHECS**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

GRAPHISMES : **13**
MANIABILITÉ : **16**
SON : **11**
GLOBAL : **75%**

QIX

QIX, SPARX, STIX ET LES AUTRES...!



Qix est un jeu étrange. Mais qu'est-ce que

Qix? Bonne question! Eh bien, en fait, il s'agit tout simplement d'un cadre ludique dans lequel il y a une espèce de crayon électronique (appelé Stix), que vous dirigerez sur l'écran, afin de créer des carrés. Plus exactement, le jeu consiste à atteindre un score maximal en dessinant ces dits carrés dans une

aire délimitée, où il vous faudra essayer de remplir cet espace en tentant d'établir un pourcentage-seul donné par la console. Bien entendu, les ennemis rôdent. Vous aurez en face de vous les Sparx, étranges bêtes qui vous gêneront dans votre progression et vous élimineront lorsqu'elles vous toucheront. Il faudra également que vous comptiez avec les Qix, ces monstres à plusieurs branches qui se dandinent un peu partout et se jettent sur vous si vous mettez trop longtemps à faire des carrés. Vous marquerez des points chaque fois que



vous réussirez à faire ces figures, en sachant tout de même que faire de gros carrés lentement rapporte deux fois plus de points que faire de petits carrés rapidement! Alors à vos Stix, prêt, partez!



J'ai été un peu surpris de voir ce titre sur le Lynx, car ce jeu fonctionne assez parfaitement avec ce que l'on voit habituellement sur cette portable. Pour les puristes, sachez toutefois que ce jeu est la conversion d'un vieux classique d'arcade de Taito. Qix, est un titre intéressant, simple et très stressant. Il faut, en effet, être très rapide, avoir des yeux dans le dos, écouter tous les bruits, bref, être très concentré. Une fois qu'il parviendra au plateau, les choses se compliquent. Ce devient même parfois impossible! Et c'est là où commence ce soit dit en passant, les niveaux (ennemis), ça fait peur!

TRIXOM

EDITEUR : **TELEGAMES**
GENRE : **ACTION/REFLEXION**
DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **254**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **PASSWORD**

GRAPHISMES : **12**
ANIMATION : **13**
MANIABILITÉ : **15**
SON : **11**
GLOBAL : **80%**

Dr. Franken

Dr. Franken is a copyright and trademark
© Nintendo Ltd.

Nintendo Game Boy™, the Nintendo
Product logo and other marks designed
by "TM" are trademarks of Nintendo.



Dans un ancien château, Franky tente de
retrouver les "morceaux" de son amie
Bitsy pour reconstituer son personnage.



Nintendo
GAME BOY



Franky revient!

elite™
Dr. Franken



Licensee by
Nintendo

Seulement disponible sur Game Boy™
Nintendo et Super Nintendo.

Original

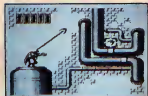
Nintendo

Seal of
Quality

LICENSEE BY
Nintendo

elite™

GAME BOY

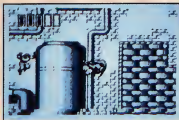


Je vous présente le fils de Batman qu'il peut tirer d'importe quand. Il fait une surface plane susceptible de l'accrocher. Batman peut alors se balancer le long de celui-ci. C'est bien pratique pour passer certains pièges.

La suite se faisait attendre mais il semble que Sunsoft se soit enfin décidé, du moins au Japon, et chez nous, via les importateurs parallèles. Le Joker s'est maintenant habitué à lutter contre le vengeur de Gotham City et il semble toujours renaître après ses erreurs face à Batman. Rappelez-vous le film de Tim Burton (Batman, Beetlejuice) dans lequel le Joker faisait une chute vertigineuse; celui-ci mourait écrasé sur le parvis de la cathédrale de Gotham. Mais son dernier vivait encore et se marrait bien fort! Tout le monde attend depuis un Batman 2 et la réapparition du Joker. Sur Game Boy, c'est la même histoire. Vous êtes venus à bout du Joker dans le jeu de plates-formes que constituait la première cartouche. Maintenant, vous revolez à campant le personnage de Batman car le Joker est de nouveau en ville! Quatre niveaux urbains vont mettre votre dextérité à rude épreuve. Vous grimpez les parois et les murs et vous élevez dans les airs grâce à votre fil d'araignée. Attention aux cuves qui vidant leurs produits nocifs sur vous ou aux hommes de main du Joker.



Batman au plein effort le long d'un toit pour qu'il se vide rapidement. L'oeil moult et Batman ne doit pas rester sous l'eau.



BATMAN REVIENT RETROUVER SON AMI DE TOUJOURS...

BATMAN

Votre barre d'énergie (située au haut à gauche) se compose de cinq cases qui se vidant au fur et à mesure que vous prenez des coups. Des items (ici un coeur géant) sont dispersés ça et là et vous permettent de vous relâcher son santé.



Accroché les jeux de plates-formes sous toutes leurs formes, je m'excuse violemment d'être avec moi-même. J'ai été surpris en jouant à la suite du jeu de plates-formes. Surpris agréablement mais surpris quand même! Tout a été renouvelé, à part le nom des deux héros de la série, et l'on se retrouve en présence d'un jeu d'action et de progression qui figure bon le beat-them-up. La réalisation est très bonne, car pour le style de Batman n'est plus ce minuscule rat avec une queue, mais un beau personnage bien grand et super-villain. Les graphismes des décors vont à l'inverse de ceux de Batman, supérieurs. On s'y croirait quand l'eau monte et que les 3/4 de l'écran sont remplis par celle-ci. Attention! Le jeu se termine en tombant multi-directionnel sans grand succès à part la partie sur le fil de fer. L'homme se réveille sur les parois à la manière du personnage de Gargoyles. Qu'est-ce qui se passe aux parois. C'est bien habitué au début, mais on apprécie vite ce mode de mouvement avec l'habituation. Ce jeu est une réussite, non pas par son intérêt qui réside à ce des personnages, comme ceux-ci, vivent le jeu pour ce genre de jeu, mais plutôt pour sa merveilleuse qualité graphique et sa merveilleuse sonorité mais bonne.

OLIVIER

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : BEAT-THM-UP
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 4

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 15
SON : 17

87%

GAME BOY MEGAMAN II

Fans du Dr Willy, soyez contents car votre héros n'est pas mort, il conçoit encore! Megaman et le docteur fou semblent liés pour le meilleur et pour le pire. En l'occurrence ici, il semblerait que ça soit pour le pire! En effet, cet infâme Willy n'a rien trouvé de mieux que de voler un prototype de machine à voyager dans le temps. Évidemment, il l'a testée clac clac et s'est retrouvé propulsé dans l'avenir. Cela va lui permettre de se procurer des armes ou des composants super puissants et technologiquement avancés. A son retour, il pourra enfin devenir le maître du monde. Une fois de plus, vous allez camper le rôle de Megaman, le champion de la lutte anti-Dr Willy! Vous allez vous mesurer à huit nouveaux robots-maîtres tout droit sortis de l'imagination débordante du Docteur. Huit nouveaux défis sous forme de galeries et de plates-formes bourrées de pièges vous mèneront aux boss de fins de niveaux.

**MEGAMAN
CONTRE
JOYPADMAN,
UNE
HISTOIRE
D'HOMMES!**



La galerie des monstres! Clochman, Airman, Pizzaman, O.P. (Prisonnier) : autant de mon qui vont vous mener la vie dure!

Si vous appuyez sur Select, vous aurez l'écran des super-armes que possède Megaman. Il suffira alors d'en sélectionner une. Ici, Megaman ne possède que l'arme de base.

Megaman allie plates-formes avec jeu d'adresse : tant certains passages peuvent être délicats et dangereux. Ici, ce n'est pas le cas (pour l'instant!) car il suffit de sauter pour emporter par cette superbe tête de démon!



La nouveauté dans Megaman 2, c'est la possibilité d'être accompagné par un chien bionique qui can bien utile.



Là, je ne vais pas bric-à-brac m'occuper en disant du bien de ce jeu. Quand on choisit de sortir la suite d'un

jeu qui a bien marché, et qu'on refait la même chose (mis à part les nouveaux personnages et décors), on peut douter sur ses deux prelières, isn't it? (Mme. Capcom?) Je me devrais d'ailleurs peut-être de critiquer ce minique côté d'originalité puisque le principe, le système de progression et les mouvements restent les mêmes. Mais je ne peux pas ne pas dire que ça va! Vous voulez-vous, quand une blague est bonne, on en rebote (parvenez-m'en à Mr. Destroist). On en est bien à Mario 4 ou Zelda 3! Alors donc, vous retrouverez dans Megaman II tout ce que j'aurais aimé me faire dans un environnement graphique parfait et des animations fluides au possible. Un jeu botaie mais trop caillonné pour qu'on abandonne...

OLIVIER

NOMBRE DE NIVEAUX : 8
ÉDITEUR : CAPCOM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISME : 18
SON : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17

90%

GAME BOY

STAR TREK

La machine Doomsday, d'origine inconnue, a été détectée comme s'approchant de la Terre. Comme elle détruit toute planète sur son passage, les ingénieurs de la Fédération ont créé le proto-matter fusion disruptor (NDM, très utilisé par la maman de Prézeau pour faire des gâteaux !), seul engin capable des tuez de planètes. L'USS Excaltibur est envoyé à la rencontre de la machine de Doomsday avec le proto-matter à son bord. Malheureusement, c'est un échec effroyable et des Klingons (quel hasard !) qui traînaient par là récupèrent le proto-matter, le divise en 19 morceaux qu'ils éparpillent sur 3 planètes. Vous, le capitaine Kirk devez mener l'Enterprise à travers les champs d'astéroïdes et les flottes Klingons jusqu'aux trois planètes. Après avoir

récupéré les douzes morceaux, la confrontation final avec la machine Doomsday pourra enfin avoir lieu.



EDITEUR : **ULTRA GAMES**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
CONTINU : **PERMANENT**

GRAPHISMES : **14**
ANIMATION : **14**
MANIABILITÉ : **16**
SON : **12**
GLOBAL : **65%**

SPOCK À INTER!



Star Trek sur Game Boy est un ensemble (opportuniste d'ailleurs) de plusieurs jeux. Il y a des scènes de jeu vidéo pendant lesquelles vous dirigez le vaisseau Enterprise dans des champs d'astéroïdes et des hordes de Klingons. Une carte de l'espace vous indique entre chaque séquence votre location. Puis, vient la recherche en trois dimensions, en vue de dessus, sur le planètes. Les deux phases sont mouvementées et équilibrées. Derrière une de jeu d'attente quelque peu mesquin était en droit d'attendre vraiment à mieux quand on connaît la série des Star Trek.

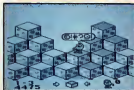
OLIVIER



Q*Bert FOR GAME BOY

Q-Bert, le petit extra-terrestre aux contours bizarroïdes et muni d'une trompe, déboule sur votre Game Boy. Ce jeu vieux comme le monde (j'exagère un peu) consiste en une série de 64 assemblages géométriques de cubes qui constituent chacun un niveau. Q-Bert bondit de cube en cube et tente de changer la couleur de toutes les dalles

(les faces supérieures des cubes). Pour ce faire, il lui suffit de passer sur un cube une ou plusieurs fois selon le niveau. Des ennemis tombent du ciel continuellement ce qui est hyper fun au début, d'autant qu'ils sont bien rigolos (des ressorts par exemple). Cela finit cependant par énerver sérieusement le joueur. Une seule parade contre ce genre de petits problèmes: l'esquive totale et continue!



EDITEUR : **JALECO**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **64**
CONTINU : **INFINIS**

GRAPHISMES : **13**
ANIMATION : **16**
MANIABILITÉ : **13**
SON : **15**
GLOBAL : **80% (+ de 40 ans)**
pour les autres : **60%**

UNE VIEILLE HISTOIRE DE CUBES!



Les vieux de la vieille vont sauter de joie en voyant leur jeu fétiche dans sa version améliorée. On ne pouvait faire du Q*Bert dans le métro ou au bureau (pas en classe Gregg). Il est difficile de jouer un tel jeu à sa juste valeur. Si je m'en tiens à la version qu'un jeune possesseur de console découvrira, je ne puis m'empêcher de dire que ce jeu n'est pas terrible. Des graphismes simplistes et un intérêt limité à la longue, d'autant que le jeu devient vite très difficile, voire insurmontable à moins d'être un génie. Alors, une finie plus, donc à vous de briser le polymère en vous précipitant (si non de jeter) le jeu mythique.

OLIVIER

Hook



Vous incarnez Peter Pan dans un jeu qui, contrairement à la future version de la Super Famicom, mise uniquement sur l'action pure et dure. Oh! il reste quand même des items à chercher un peu partout mais le jeu reste axé sur les coups de couteau! Je rappelle l'histoire dont s'inspire le jeu pour ceux qui n'ont pas vu le film. Robin Williams découvre, un soir en rentrant chez lui, qu'on a enlevé ses deux enfants. Il s'avère que le Capitaine Crochet (Hook) en personne a emmené les deux rejetons dans son pays imaginaire et merveilleux. Le père s'appelle en fait Peter Pan (pour les intimes seulement). C'est la petite fée Clochette qui va guider notre héros aux oreilles pointues au pays du Capitaine Hook. Une carte vous indique les treize endroits à visiter pour pouvoir retrouver les enfants. Les niveaux avancés ne sont accessibles que si vous passez les précédents. Le jeu se déroule en vue de profil et les décors champêtres sont multi-directionnellement. Peter Pan peut sauter bien haut et tracter tout pirate se trouvant sur sa route. Ça promet!

EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINI

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 17
GLOBAL : 90%

**PETER... PAN,
T'ES MORT!**



Les graphismes sont simplement... minimalistes. Bien l'ensemble un peu folle du film des personnages délinquants, des décors fous à cause de championnats géants et même la ressemblance de Peter Pan! mais y est! Se battre contre des pirates en évitant les collisions avec des canons lancés par des pirates ou avec des fées en lévitation, aussi que ça semble les plus excités, mais les animations et les sonar sont faibles comme on aime. De plus, le fait que le jeu soit vaste et que l'on ne finisse peut-être dans le tas un fait, on a à faire à de l'ennemi réel (on le voit), le jeu capture pendant un bon bout de temps. Seul petit problème: la maniabilité, même un peu hors des éléments principaux, c'est-à-dire la plupart des combats la reste en général.

OLIVIER

SUPER STREET BASKETBALL

LE BASKET, ÇA SE JOUE DANS LA RUE, MEC!

Le sport préféré des petits Américains, outre le fait de tourner sur la tête en écoutant Public Enemy, est le basket de rues. Vous avez tous entre-aperçu, dans des films, ces parkings aménagés en demi-terrains de basket entourés d'un grillage. On y joue des heures sous un soleil de plomb en Two on Two. Késako "Two on Two"? Ça veut dire qu'on joue à deux contre deux selon les règles du basket. C'est ce jeu qui est adapté ici sur Game Boy. Au début, on choisit deux joueurs parmi quatre proposés selon

leurs caractéristiques. Il ne reste plus qu'à choisir à combien se jouera la partie et c'est parti! L'action se déroule en vue de 3/4 dans la raquette (partie du terrain sous le panier) et passe en 3D lors des phases de smash au panier.



EDITEUR : VAP GAME
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2



Les graphismes sont... minimalistes. On a l'impression que l'on joue à un jeu de... On ne peut pas jouer avec deux joueurs sur le terrain, c'est-à-dire! Tous les plus intéressants à deux joueurs vivent le jeu. Ça Two on Two même pas l'attention par les graphismes sont minimalistes. Cependant, on se prend à essayer de trouver des points malgré une animation à la hauteur des graphismes. C'est à dire pendant tout! Seul point négatif: les séquences de jeu sont très répétitives à des superbes animations. On a l'impression d'être à la place d'un joueur de basket, mais on ne peut pas jouer à deux contre deux selon les règles du basket. C'est ce jeu qui est adapté ici sur Game Boy. Au début, on choisit deux joueurs parmi quatre proposés selon

OLIVIER

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 14
SON : 15
GLOBAL : 70%



GAME BOY



TOUT A FAIT THIERRY !

La simulation de foot de tous les temps sort sur Game Boy, NES et Super Famicom simultanément ! Vous allez pouvoir jouer à un match de foot sur console dans un esprit de réalisme qui vous fera sans doute perdre des kilos (NDM: il sait de quoi il parle) ! D'autant que sur portable, vous pourrez y jouer par-

tout. La vue proposée est une vue de dessus et vous voyez la partie du terrain se trouve aux alentours proches du joueur qui a la balle. Ce dernier est lui aussi vu de dessus (on voit ses épaules et ses cheveux) et évolue à une vitesse foudroyante (NDLR: pas comme certain !). A vous de bien contrôler le ballon ! Tous les éléments d'une simulation de foot sont présent et vous pouvez affronter les meilleurs équipes du monde sans mettre les pieds dehors, bande de veinards !



EDITEUR : ANCO
GENRE : SIMULATION
DIFFICULTE : DIFFICILE



La version Game Boy de Kick Off ne déçoit pas puisqu'elle reprend les caractéristiques qui offrait les versions micros ou consoles. On retrouve donc les points forts de cette simulation: le réalisme prouvé à l'instar de la rapidité. On retrouve aussi les défauts qui prennent le pas sur les qualités (ce qui était le contraire sur micro par exemple). L'autant plus qu'un énorme problème se pose: le scanner qui montrait en transparence la totalité du terrain n'est pas présent sur la portable. La jouabilité en prend un sérieux coup dans l'air. Malgré tout (en s'approchant !) on se mène quand même bien avec Kick Off. N'empêche qu'un ballon plus petit qu'une croûte de pizza, ça calme !

OLIVIER

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 14
GLOBAL : 80%

SATANAS DIABOLO

Satanas et Diabolo donnent leur nom à cette simulation de course de vieux tacots qui nous rappelle notre plus tendre enfance. A cette époque, nous sirotons un diabolo(!)-menthe devant notre poste de télé noir et blanc. Quel était le dessin animé qui nous éclatait le plus ? Les fous du volant of course ! La conversion de ce dessin animé vous propose de choisir



LES FOUS DU VOLANT SONT DE RETOUR...

parmi les 10 véhicules nucléaires conduits par des tarés du style Pénélope, Joli-Coeur, ou autre Al Carbone. Les moteurs grondent sur la grille de départ et c'est le moment du grand bordel ! Les prototypes-balades vont dans tous les sens et à mi-parcours, la moitié des concurrents se sont gourés de chemin ! Des cases marquées d'un point d'interrogation vous permettent de gagner des items qui ralentiront vos adversaires si vous savez les utiliser comme il faut. La pôle position est votre but alors, foncez !



Pourquoi faut-il que je tisse des jeux aussi terriblement amochés que ça ? Pourquoi les éditeurs japonais nous sortent-ils des horreurs pareilles ? Pourquoi tant de haine ? Je pourrais définir ce jeu comme une simulation de réalité télé de courses de voitures tellement l'action est lente et trébuchée. Ce n'est pas une question de technique, non, c'est délibéré, en plus la vue de dessus nous fait assister à un spectacle navrant de petits tacots qui avancent péniblement. Quelques scénarios de courses hyper simplifiés étalent cette nullité, et la présence de trois sortes de bonus fait croire, l'espace d'une demi-seconde, à la présence de l'ombre d'un intérêt. Mais c'est juste une illusion, ce jeu n'a rien d'intéressant, et il finit le grotesque en ce qui concerne les graphismes. A éviter.

OLIVIER

EDITEUR : ATLUS LTD
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
CONTINU : NON

GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 8
MANIABILITE : 10
SON : 13
GLOBAL : 40%

JUSTE POUR GOUTER!

**JE M'ABONNE
POUR 6 MOIS:**

**130F
AU LIEU DE
180F!**

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:..... Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:..... Ville:.....

Votre console:..... Votre âge:.....

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E. abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

TINY TOON

Adventures

MEGADOSSIER
GAME BOY



Salut les petits, on a un problème? Voyons que se passe-t-il?
Vous êtes très ennuyés par tous vos ennuis?
Vos meilleurs amis ont disparu? Oh mince alors, zut, crotte,
flûte, il faut pourtant aller les récupérer!! Ils doivent avaler
leur quatre-heure! Oh, allez en route les cartoons juniors,
il faut absolument les délivrer, oh oui alors.

NIVEAU 1 : DIZZY DEVIL



Attention à la droite, elle contient aussi des ennemis sympathiques et rigolos.



Vous trouverez dans ce souterrain beaucoup de diamants.

Hou, les piliers qui tombent du plafond c'est un vieux piège, mais hélas toujours efficace si vous ne vous mettez pas en cadence avec lui.



Sombre tunnel. Aucun danger, à part le Téméraire qui s'écroule sous votre poids.

TINY



Il arrive que ces sauts vous lancent des endimes.

TINY



TOON



Dizzy se fera une joie de vous créer un passage.

Votre premier aiel vous attend là, Dizzy dev! Allez lui parler puis sortez.



TOON



TINY

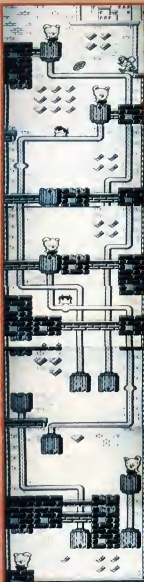


Dizzy dev! vous laissez passer à une seule condition: il faudra le gagner. Pour cela, il vous suffit de sauter sur les petits plateaux de nourriture. Lorsqu'ils sautent à portée de sa bouche.



TOON

NIVEAU 2 : L'USINE



Un peu trop gros pour les pipe-lignes, hein? remarquez, si vous vous êtes trompé de chemin, vous pourrez toujours repartir. Surtout bien le plaisir.



Y'a pas de ficards, faut plonger cash

Pour atteindre ce trou dans le plafond, il faut sauter sur le dos d'un metard, puis rebondir (c'est très dur) et aller vers le haut afin de pénétrer dans ce faux-plafond.



Encore le coup des piliers qui descendent, faites encore plus gaffe, car cette-fois vous risquez de finir dans un trou, un pilier pousse, à la dernière seconde, vous boucher le passage.



Avec Ferbail, plus de problèmes pour passer les entrées étriquées.



Si vous voulez que Ferbail vous aide à passer, il va falloir le battre à son jeu stupide. Regardez bien l'ampleur de son saut avant que la lumière ne s'éteigne, et vous saurez dans quelle position il se trouve.



Le train n'a rien de bien méchant. On s'évite des tas de problèmes en passant par le bas, et on plus s'a des bonus. Mais il y a aussi des méchants déguisés en coffres.





TOON

NIVEAU 3 : LA FORET MAUDITE



Cette forêt est pleine d'aiguilles car pleine de roches.
Les aigles vivent dans les roches.

TOON



Ces divers pilliers mouvants ne sont pas très gênants, dans la mesure où leur degré d'écartement n'est pas énorme.



TOON



TOON



Continuez, et dès que vous apercevrez un tuyau qui ment, prenez-le et allez à l'ouest.
Puis réfléchissez, et prenez un tuyau qui désigne, vous arriverez alors facilement à déjouer le passage.



Mais... se le joue un peu trop... non seulement il se prétend artiste... mais en plus, il a dressé son chien pour qu'il soit champion de basket. Si vous ne voulez pas finir dans un panier de basket, attendez que le chien fasse sa charge, puis lorsque'il regarde ses muscles, sautez-lui sur la tête.



TINY



La guille ici présent va taper dans l'air, ce qui va vous faire tomber des châteaux sur la tronche.



Prenez le bouton de haut, c'est celui qui vous enlève dans la maudite forêt.



Pour battre cet anti-pathétique chevalier, sautez sur son bras, puis réajustez sur sa tête.



TINY TOON

NIVEAU 4 : LA COYOTE FACTORY

**TINY
TOON**

**TINY
TOON**



Prenez le tuyau de gauche.

TOON



Pour lutter en bois, il suffit d'être balance, et d'attendre que le

**TINY
TOON**



Evitez de passer sous les roues de ce camion, ce serait dommage de l'... Pour passer, il faut attendre que la voiture soit partie vers la gauche, tru, et se remettre dans le trou attenant en attendant que

THAT'S A

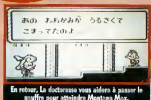
Dossier réalisé par Bugs Greggry, animé par Vil Lino le coyote avec les accessoires de la firme ACME. Du chien d'Hoc Haï dressé par Mamadou, et de Jojo la stressée du volley. J'allais, bien sûr, oublier Bugs,



Vous allez tomber dans le piège de Coyote, et allez devoir courir attaché à une fusée en évitant le filin qui vous court après.



projétils qu'il vous envoie dessus.



En rebond, La duchesse vous aidera à passer le gouffre pour atteindre Monty Max.



ici comme une crêpe, vite, courir à un autre niveau.

La machine infernale de Max. Rebondissez-lui en permanence dessus (ne descendez jamais de sa tête) et vous le letterez très facilement. Zé end



ALL FOLKS TOON

Nester (le chauffeur), Daffy, Titi, Sam, et puis ben c'est tout. Je dirais bien Mickey, mais j'ai peur de me tromper et de me faire lasser la tronche à coups de smash.

PC ENGINE

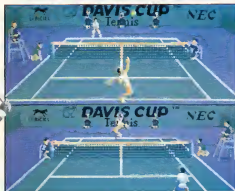
THE DAVIS CUP TENNIS

RAQUETTE ET TERRE BATTUE POUR LES PROS DE LA BALLE JAUNE !

Pas besoin de cours pour parcourir le court et gagner tout court sans être à cours de balles, chères ou pas, quel qu'en soit le cours. Le tennis, puisque c'est bien de cela dont il s'agit, est un sport où l'on court beaucoup. Aussi pour ne pas être court côté forme, arrangez-vous pour faire courir l'adversaire d'un bout à l'autre du court. Donnez libre cours à toute votre hargne, afin que l'adversaire soit vite débordé. Si la Coupe Davis vous tente, vous pourrez sans problème y participer, ainsi qu'à d'autres tournois. De quoi suivre la carrière d'un joueur! En vous entraînant auparavant, vous aurez de meilleures chances de pouvoir remporter la victoire. Trente-troisième de l'ATP en début de partie, parviendrez-vous à en occuper la tête?

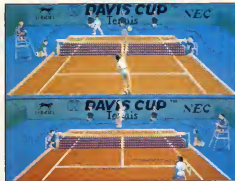


À la création de votre personnage, qu'il vous sera possible de sauvegarder, vous aurez à attribuer trente points dans des attributs dont dépendront vos capacités en jeu. Vous pourrez, si cela vous tente, retirer des points de certaines catégories, vous donnant ainsi certaines faiblesses, pour en ajuster à certaines autres. Quel qu'il en soit, débrouillez-vous pour trouver le juste équilibre.



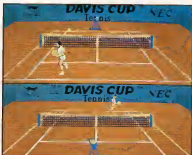
Divisé en deux parties superposées, l'écran vous proposera une vue de chaque côté du court. De cette façon, aucun des deux, trois ou quatre joueurs ne sera désavantagé. Original et extrêmement réaliste, on se croirait devant sa télévision!

Faire de bons services, c'est tout une technique! En prenant le risque de faire un ace, on risque bien souvent le faute. Comme dans la réalité, le service sera primordial pour valser, alors entraînez-vous sec!





Avant de se faire ridiculiser par des adversaires au premier rang de l'ATP, faites donc au tour de l'entraînement. C'est aussi bien fait qu'utile, alors sérieusement, pourquoi se priver ?



En route pour une rencontre pleine de bons sentiments, de bons coups, de bonnes odeurs (déjà mûres, surtout en fin de partie), de bons points (voire même d'images), de bons réflexes où il ne sera jamais question de grille-pain. D'après nos récentes enquêtes, on ne trouve que fort peu souvent de grille-pain sur un court de tennis. Les grille-pain détesteraient-ils le tennis ? Une affaire à suivre !



En double comme en single, il faudra avoir des réflexes de fer. Pas comme l'homme de fer, parce que jouer en football restant contre un adversaire sur jambe, ça ne se joue pas règle. Il ne s'agit pas de jouer comme le masque de fer non plus, parce que même de rien, il faut tout de même voir quelque chose !

Tester les valées une fois au filat, c'est s'assurer une prompto réussite. Encore faut-il frapper la balle au bon moment ce qui, une fois au filat, ne sera pas toujours si évident que ça.



Enfin une simulation de tennis qui ressemble à une simulation et qui, ce n'est pas si souvent, est jouable ! Conversion du jeu micro Tennis Cup, Davis Cup en possède tous les avantages, et même plus. Ce plus, c'est en fait l'émotion qui semble beaucoup plus fluide. Le jeu est complet et réaliste avec exaltation, tout ce qui est possible réellement dans le monde du tennis. Les joueurs rencontrés sont les véritables joueurs, même si ce n'est pas exploitement ait (un Matt suédois, un Henrik français...) ce qui ajoute encore au réalisme. Gains de plus pendent que de pouvoir faire un match avec Nash? Même si la manœuvre nécessite l'espace de cinq minutes, ce s'y fait très vite, et les matches deviennent très vite passionnants. Avec des stratégies satisfaisantes, des graphismes de qualité et une animation plus qu'convaincante, c'est l'essentiel.

TSR



Pour tous ceux qui apprécient les simulations de sport en général sur console, vous ne pourrez qu'être satisfaits avec The Davis Cup, bien que ce titre soit une conversion d'un jeu sur micro. Les options de jeu, comme les possibilités de s'entraîner avec une machine ou de gagner des points qui peuvent par la suite venir augmenter votre force en coup droit, en revers ou au service, sont nombreuses. Un petit peu désorientant au départ lorsqu'on est un fou de Final Match Tennis, la représentation sur deux écrans séparés (chacun des joueurs possédant son propre écran) se révèle, au bout de quelques minutes de jeu, tout à fait efficace. S'il n'est pas toujours super évident de bien se positionner par rapport à la balle pour l'envoyer exactement à l'endroit souhaité, je vous garantis qu'avec l'habitude et l'entraînement, vous parviendrez à faire à peu près n'importe quoi. Graphiquement tout à fait cohérente, cette simulation de tennis à la troisième sur PC Engine et la première sur CD Rom - est un jeu qu'il faut posséder, surtout que l'on peut s'éclater à quatre simultanément. Une fois de plus, le proverbe: "plus on est de fous, plus on rit" se justifie ici. Profitez-en.

J'm DESTROY

EDITEUR : MICROWORLD
MACHINE : SUPER CD ROM
GENRE : SIMULATION DE TENNIS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 4
CONTINUE : SAUVÉGARDE

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 14
SON : 15
MANIABILITE : 15

91%

PC ENGINE

EQUINOX WARRIOR II

UN GUERRIER AUX CHEVEUX DE FEU POUR EMBRASER LES DEMONS DE L'ENFER!

Le Guerrier de L'Equinoxe (avec un grand G), est de retour parmi les survivants de l'Apocalypse! Car ces satanées forces du mal sont décidément très coriaces! Après avoir été littéralement décimées par notre héros aux cheveux rouges, voilà qu'une nouvelle fois les démons de l'enfer remettent ça. Après leur tentative avortée de conquête de notre planète, mais surtout la région du Japon (il y a beaucoup de jeux vidéos là-bas!), nos méchants, qui ourdisaient leur revanche dans leur tanière située pas très loin de chez Ouglé's, ont, semble-t-il, décidé de reprendre du service. En football américain, on appelle cela une deuxième tentative!

Donc, nos éternels ennemis, c'est-à-dire ceux qui viennent tout droit des rebus de l'humanité, ou plutôt de la divinité, puisqu'il s'agit de démons, ont une nouvelle fois décidé de reconquérir notre belle bleue. Que donc lui trouve-t-on à notre Terre? C'est plein de misère, de famine, de crimes, de serial killers, de maladies en tout genre, de dictateurs, de fausses factures, de corruption, j'en passe car la liste est loin d'être exhaustive! Eh bien, en fait, ils ne sont venus que pour le plaisir de se venger. La nature est ainsi faite, elle n'aime pas la défaite. Tiens, v'là que je deviens philosophe moi. Ça doit être l'âge (NDLR: Arrête de radoter...). Toujours est-il que vous aurez fort à faire avec toutes ces créatures aussi étranges que coriaces, sans parler de leur généraux respectifs: de vraies furies! Heureusement que vous possédez l'épée qui donne la mort, celle que personne d'autre que vous ne peut utiliser. Et pour cause, elle pèse 300 kilos! Avec elle, vous n'avez presque rien à craindre. Elle est en de bonnes mains. Comme la destinée des Hommes... Sommes-nous peu de chose...!



Ca jou est mal-
ment un jeu de
plates-formes.
Pour vous
convaincre,
vous n'avez
qu'à regarder
cette photo.

Elle en dit
assez long? J'espère que oui, car personne n'aimerait être dans la po-
sition de notre champion de la gripette. Perché sur un bloc de pierre avec
de la lave en-dessous au cas où vous glissiez. Rocksteer, au secours!



Un piteux qui vous empale, comme ça, à l'improviste, ça ne fait ja-
mais de bien par où ça passe. C'est pourquoi je vous conseille vi-
vement de regarder à deux fois où vous mettez les pieds. Dans
Exorant Evens (2ème épisode), il y avait également ce genre de
piège. Les génies du Mal ont décidément les mêmes ennuisements!





Ca y est. C'est le grand jour. Vous avez mis votre plus beau costume du Dinosaure pour affronter le Boss de niveau 1. Il est vrai que ça va lui faire plaisir. Il sursaut se moie deux mètres! Au moins, ça lui fait plaisir. Je vous préviens tout de suite que le combat sera rude et très lent. Plusieurs assauts seront nécessaires pour en venir à bout.



La carte vous permet, chaque fois que vous aurez battu un Boss de fin de niveau, de consulter votre progression par rapport au Combat Final avec le Boss des Boss. Oui, je sais, la route est encore longue pour celui qui le destin a désigné comme le Sauveur de l'Humanité! Mais votre hargne et votre courage ontent raison de l'adversaire...

Cette araignée à tête de mort (déjà dit!) est vraiment très sournoise. Elle attend le moment de la lune derrière vous, pour vous assombrir les charnières de ses fillets. Vous n'avez plus qu'à les couper avec votre épée au tant de fois que cela sera nécessaire! Sans oublier de jeter un oeil derrière, devant et au-dessus de vous!



Je vous présente le Boss de fin du niveau 2. Il est pas très beau, mais il est pas contre très coriace. Et croyez-moi, c'est en ce qu'il recherchait un vainqueur au monde. La gloire d'une victoire avait tout! Pour l'envie, vous avez intérêt à jouer à soigneusement, car il n'est pas près de descendre du son enguel!



Après y avoir joué quelques secondes, la démarche nonchalante de notre héros m'a tout de suite fait penser à celle du célèbre Earnest Evans. Le personnage semble en effet animé d'une façon assez commune avec son compagnon du Mega CD, même si cela est beaucoup moins robotique. A part cette remarque stupide, j'ai été très satisfait de la grande variété de coups que notre Warrior peut effectuer (8), et ce, avec une souplesse d'exécution non négligeable. La maniabilité du personnage est très bonne, et lui faire faire n'importe quel geste s'avère être des plus aisés. Au niveau des graphismes, il faut avouer que ça ne casse pas des briques, mais par contre la variété des monstres et leur originalité conceptuelle ne laissent pas indifférent. Les musiques sont, elles aussi, assez originales, sans pour autant être du Mozart! Au total, on est en présence d'un bon produit qui se laisse consommer sans trop de retenue.

TRAZOM



Soyez vous que le premier mode d'Escalade Warrior fut longtemps resté l'un des meilleurs ventes au Japon sur PC. En fait, c'est une œuvre d'art. Lorsque on se a annoncé le score de la suite, j'avais les plus grands doutes sur la qualité du jeu. En fait, je me trompais (c'est tellement rare me dit Adrien). Vous avez bien de l'histoire de la suite. En fait, je suis sûr que vous avez vu à la télévision, un grand nombre de coups pour démolir les alibis qui le méritent. D'autre part, l'animation du personnage, bien qu'un peu répétitive, ne déçoit pas. C'est dans une forme moyenne. Si les graphismes ne sont pas terribles, vous avez, par contre, les musiques assez correctes. Lors d'être le jeu de l'année, Equinox Warrior II est vraiment mieux que son grand frère, mais bon, ce n'est pas une référence.

J'm DESTROY

EDITEUR : NAMCO
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 14

80%

PC ENGINE

COMBAT ÉPERDU DANS
UN MONDE PERDU!



Forgotten WORLDS



Contrairement au classique *Forgotten Worlds*, le jeu ne se joue pas à deux simultanément, mais en solitaire. Choisissant donc entre les deux personnages qui s'affrontent, hormis l'apparence, aucune différence de maniabilité ou de puissance. Ne cherchez pas, puisque je vous dis que le pack ne porte pas un rat sur l'épaulé!

Au beau milieu d'un monceau de ruines, d'un tas de cadavres fraîchement écorchés et partiellement digérés et de quelques grille-pain sauvages, affranchis du joug de leur propriétaire qui ont fini en toasts carbonisés et hurlants, deux hommes attendent, sans un mot... Ca et là, le vent soulève des tourbillons de cendres grisâtres... le temps est à la tempête, un orage de feu, de fer et de sang! L'un des deux hommes s'empare alors subitement d'un jetpack, grâce auquel il pourra rir au nez de la gravité terrestre. S'envolant, il s'engage, sans le savoir, dans un formidable combat contre des forces obscures, démoniaques et n'aimant pas les grille-pain, signe d'une incontestable barbarie! Il sait qu'en route, surgissant à l'improviste, des boutiques de ravitaillement lui viendront en aide, face à cet ennemi fallacieux. La lutte est inégale, il le sait, c'est pour cette raison qu'il s'y engage...

(A lire en écoutant le morceau d'ouverture de *Star Wars* ou le *Carmina Burana*)



Les boutiques, d'apparence et de contenu variés, sont tenues par une séduisante jeune femme qui ne parle, hélas, que le japonais. Heureusement, il n'est pas nécessaire de parler pour... s'équiper, et prendre son matériel sera aussi délectant que sucré. Ensuite, à vous, une fois débarrassés de leur suréquipement d'ennemi pour recharger votre arme. C'est la partie économique du jeu. Si il y a paroi sans des Terminales B, ils seront certainement ravies!



Comme vous pouvez le voir, les armes mises à votre disposition sont aussi originales que destructrices. Juste ce que l'on demande dans une pareille situation, ne s'arrêtez à rien ou grille-pain, mais dans la boutique ils n'ont pas ça. Alors... Fretz le laser-flamme, le missile ou homing et les particules qui rebondissent sur les parois et qui peuvent avoir l'heureuse idée de vous retomber sur le nez, vous ne vous rattraperez pas!



Beaucoup aussi d'histoires des quelques jours de défilé de mort. Nous pourrions être sûr, au cas malin de circonstance, mais ne chercher à tout. Si nous sommes l'espérance, nous allons être perdus. La parole comme une lettre à la mort, celle, au cas malin, parce que ce ne sont pas des lettres, mais des lettres.



On fait malin le flic, dans sa grosse machine, après quelques giclées de caporal! Avouer qu'il a tout de même beaucoup moins de tenue après qu'avant. C'est si que l'on appelle une démonstration de puissance. Ce n'est que le less du troisième étage, mais tout de suite après, les choses iront beaucoup mieux bien. Alors, profitez de cet instant de toute puissance! Ah! Que c'est bon!



Le danger vient de partout! Ces serpents de mer ne manqueront pas de vous surprendre et même, peut-être, de vous morfler le bout des bottes. Je ne suis pas pour vous, mais lorsqu'on me morflie le bout des bottes, j'ai tendance à sortir mon bonze-flamme ou mon grilla-pain, suivant de ça que j'ai sous le meuf, et à frapper très fort le sabbon imbécile qui me fait facet Et ne oles. Il y a "hou!"



Tout le monde sait qu'il faut se méfier des engrenages; dans le passage, ces pièces de mécanique vont tomber sur le tête, ce qui a tendance à faire des trous. Car, malgré ce que l'on a pu croire on voyait T2, les engrenages ne se mettent pas dans la tête. Marcel Malgre, qui ne a fait l'expérience, termine actuellement au séjour à l'excellent hôpital du Pleurostomus, siège social des Mecasans sans Frontières.



Shoot them up à scrolling horizontal et diagonal, Forgotten Worlds sur CD-Rom illustre par un bon défilé de lances. Par exemple, souffre de très nombreux défauts, ce qui est assez surprenant pour une machine telle que celle-ci. Les personnages du jeu sont assez médiocres, et la variété de la vie de jeu n'est pas très intéressante. Les boss et les décors sont assez bons, mais le jeu souffre de quelques défauts. Les personnages du jeu sont assez médiocres, et la variété de la vie de jeu n'est pas très intéressante. Les boss et les décors sont assez bons, mais le jeu souffre de quelques défauts. Les personnages du jeu sont assez médiocres, et la variété de la vie de jeu n'est pas très intéressante. Les boss et les décors sont assez bons, mais le jeu souffre de quelques défauts.

T.S.R.

[illegible]

EDITEUR : **NEC AVENUE**
 MACHINE : **SUPER CD ROM NEC**
 GENRE : **SHOOT-THM-UP**
 DIFFICULTE : **FACILE**
 NIVEAU DE DIFFICULTE : **3**
 NOMBRE DE JOUEURS : **1**
 CONTINUE : **2**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 15
SON : 16

79%

PC ENGINE

NOS AMIES LES KETES SONT BIEN GENTILLES!

PSYCHIC STORM

A l'ère du chaos absolu, c'est-à-dire forcément après l'an 2000, d'immenses créatures venues d'un espace tellement lointain que personne sur Terre n'avait prévu le coup, ont préféré être domicile près de la Côte d'Azur et ses 25° à l'ombre, plutôt que sur Mars et ses -50° toute la journée Martienne. Nous, on les comprend un peu, pas vous? Cela dit, leur but n'est peut-être pas aussi innocent que ça. Car il semblerait qu'ils soient venus avec une Armada que n'aurait pas reniée Napoléon lui-même, ou encore plus près de nous, le Général Shwartzkopf. On a vraiment l'impression que ces monstres tout droit sortis du dessin animé Goldorak, ont fait le déplacement dans un but purement vital.

En fait, là où ils étaient, ces quadrupèdes à poils durs devaient mourir de faim. Et quand on sombre dans une famine irréversible, on n'a pas vraiment l'idée de penser à la reproduction, et a fortiori, à la pérennité de l'espèce. C'est donc dans un but vital que ces Aliens ont fait le voyage intergalactique. Votre mission, si vous l'acceptez, est d'éliminer toute cette racaille qui ravage vos plantations et les greniers à blé du Monde entier. Quatre personnes feront partie de cette expédition : Charr, qui aura un vaisseau transformable en crabe, Nastasia (en scorpion), Joe (en hérisson), et Alex (en papillon). Eh oui, il faut toujours battre l'adversaire avec ses propres armes. Sur ces sages paroles, bonne chasse!



Comme de costume sur les CD-ROM de votre Mac adorbé, vous aurez droit en guise d'ouverture grandiose, une série de classiques animés dans lesquels vous ferez connaissance avec les différents protagonistes, ennemis ou amis d'ailleurs. Ainsi, vous apprendrez, ou plutôt vous comprendrez (j'ai obligé) que l'on a recruté l'élite de l'élite dans tous les domaines, pour l'envoyer combattre les forces du mal. Aux dernières nouvelles, Oglet s'y a pas été plâtré!



En mode deux joueurs, c'est toujours plus amusant et plus spectaculaire. Et surtout plus facile! Quelque lorsqu'on a un coéquipier comme Oglet's avec soi, je peux vous assurer que ce n'est pas de la tarte. C'est bien simple, il ne sait jamais sur qui il faut tirer! Il me demande à chaque fois : y sont où les ennemis?





Voilà le Vaisseau en mode transformé, du notre cher Joe. Oul, oul, c'est bien un hérisson dont il s'agit! Avec ses six piquets. Il y a le compte. La puissance développée par cette belle bête est environ 3 fois plus importante que les tirs "hermiques" du vaisseau! Remarquez, en haut, deux petites belles jaunes et bleues. Elles vous permettent d'augmenter votre compteur de temps, en bas de l'écran, car ce dernier s'égoutte très vite.



Après les débuts qui nous ont arrivés, en matière de shoot'ém-up d'ennemi, et se pense au pif à l'1123.

Heu, on peut s'estimer heureux de retrouver les bons jeux de tir d'antan. Psychic Storm a inscrit dans cette année. Il a tout pour plaire. L'animation est bonne, les ennemis sont variés et très bien dessinés, la présentation est superbe et les musiques accrochent bien. La seule ombre au tableau est que la maniabilité de votre vaisseau n'est pas idéale. Il faut des coups de patte au début à force de vouloir faire avancer l'engin le plus vite possible. Mais ce n'est pas très grave, car l'action est vraiment bonne. Surtout lorsque l'on est en train de se transformer. Le pif-foi se met à vibrer et à s'agiter, que ce soit en mode hérisson ou en mode dévotionnel. Et qui est assez drôle. Les armes sont alors beaucoup plus puissantes et dévastatrices. C'est un réel plaisir de tirer à bout de bras. Je vous conseille donc de tirer à fond jusqu'à ce que vous n'en ayez plus. M'en doutez-vous? **TRAZOM**



Visez-moi en peu la taille de ce monstre! C'est pas de la belle baraque ça! On va manger! Notre petit, son dieu, notre minuscule vaisseau paraît bien fragile à côté de ce mastodonte. Mais le plus drôle, c'est que comme entre Samson et Goliath, c'est le plus petit qui va gagner...



Sur cette bécane en matière de Shoot'Em Up, on pensait réellement avoir fait le tour de la question... Eh bien, pas du tout. Psychic Storm débarque. Complètement traditionnel dans son déroulement, ce jeu de tir comporte quelques originalités qui lui permettent de sortir de la masse. Parmi celles-ci nous noterons tout particulièrement l'option qui permet de jouer à deux simultanément ainsi que celle qui, à deux, permet aux joueurs d'assembler leurs vaisseaux pour créer un vaisseau encore plus gros et plus dévastateur. Graphiquement, on ne peut absolument rien reprocher à cette production, les décors sont cools, classes et nets, les scrollings différentiels remarquables; on a même droit à un effet sur des étoiles tout ce qui fait étonnant. Plein de gadgets agréables et d'armes tonitruantes, Psychic Storm est un Shoot'Em Up comme on les apprécie. J'm DESTROY

Le cribe de Charr est certainement le plus redoutable. Regardez plutôt sa puissance de tir, et surtout son engorgement. Il n'a pas vraiment de problème pour se braver un posté!



Après des missions périlleuses, et surtout réussies, vous aurez droit à des scènes graphiques de ce genre, qui ne sont pas sur les capacités de la machine. Rien que pour vos yeux...



EDITEUR : **TELENET JAPAN**
MACHINE : **SUPER CD ROM 2**
GENRE : **SHOOT-THEN-UP**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 2**
CONTINUE : **5**

GRAPHISMES : **18**
ANIMATION : **16**
MANIABILITÉ : **14**
SON : **17**

86%

PC ENGINE

Shadow of the Beast

LA BÊTE N'EST PLUS QUE L'OMBRE D'ELLE-MÊME !

Shadow Of The Beast, tout le monde doit en connaître l'histoire dans les moindres détails, maintenant. Depuis le temps que l'on en parle ! Cela dit, je veux bien vous résumer les faits pour peu que vous daigniez m'accorder un peu de votre attention. Merci. L'ombre de la bête, c'est l'histoire d'un homme (ça démarre bien, hein?) que rien ne prédestinait à ce triste sort. Mais quel sort monsieur Trazom? Attendez, j'y viens ! En bien ce triste sort dont je viens de vous parler, est celui-ci. Notre inconnu, alors qu'il se trouvait tranquillement chez lui, à dormir dans son lit douillet, après avoir par sécurité fermé les volets, ne se doutait certainement pas de ce qui allait lui arriver. Une apparence humaine dehors, sur un cheval. Soudain, cette ombre bizarre se transforme en un nuage difforme, qui se met à "ramper" sur le sol, et se dirige, semble-t-il, vers ce qui pourrait bien être la cabane de notre endormi. Ouil ! C'est bien cela ! Voilà maintenant notre masse gazeuse qui se dirige sous la porte, s'y glisse aisément et... Oui, mesdames et messieurs, c'est formidable ! La casaque noire, toque jaune est en tête à l'entrée de la dernière ligne droite ! Elle possède une encolure d'avance sur sa grande rivale et... Pardon ! C'était un délire comme ça. Je disais donc que notre nuage avait transformé notre bonhomme en un véritable monstre. Lorsqu'il se réveille, il n'a qu'une seule idée en tête, après avoir poussé le cri qui tue (NDLR : Yaah !), et qui nettoie les oreilles, c'est de vite retrouver sa forme normale, et punir celui qui s'est emparé de son âme. Ce monde nouveau est pourtant infesté de créatures immenses ! Qu'importe, c'est une question d'honneur ! Et pas qu'un peu parce qu'il a une sale gueule. Mais ça, ça passe après.



Notre brave bête est également capable de monter aux échelles. Et de les descendre aussi ! Vous savez très souvent ruser à ce style de figure, car lorsque l'on a affaire à des personnes affiliées au Diable, il faut fréquemment aller rendre une petite visite aux entrailles de la Terre. Quoi ? Le Diable sur la Terre ! Il est très paillard !



Ces photos d'écran, animées s'il vous plaît, vous feront mieux comprendre le pourquoi du comment de l'histoire. Quel a fait quel a qui, etc... Vous pourrez essayer de comprendre les motivations géométriques un million de fois. C'est pas tellement facile à expliquer. Le professeur Oglet's lui-même n'y est pas arrivé ! Mais avouez que ça vous forçait tout de même de vous retrouver un beau matin avec le visage d'un autre !





"IN". Ça veut dire dedans en anglais, si je ne m'abuse (NDLR: Non, tu ne t'abuses pas). Et bien, faites-le, puisque en vous le dit. De toute manière, vous n'avez pas vraiment le choix... Si vous n'obéissez pas, vous n'irez pas bien loin. Vous devez aller planter un système d'entrée sous terre comme seul Nicolas Hulot sait les faire. "Séquences immersives!". Ou bien pour les pessimistes de nature: "séquences tombantes!"



Ce contrôleur gère que vous pouvez aisément mettre K.O. d'un seul coup de poing est l'un des multiples droits d'auteurs que vous rencontrerez durant votre séjour sous terre. N'oubliez pas de trier dans le ciel



Ah! Enfin une patinoire rigolante qui vous permettra de repousser vos limites de vie de départ. Décidément, je me demande qui a eu le bon sens et l'heureuse initiative de déposer ces flots ici à l'issue de tous les mythes des jeux vidéo sont insurpassables!

là, face à ce monstre pour le moins statique, il vous faudra dans un premier temps éviter de vous faire cracher du feu sur votre joli minois (oh pardon, j'avais oublié!), puis dans un second temps donner le plus possible de coups sur sa bête de vie qu'il tient dans la main. C'est largement faisable.



Accepté sur à peu près tous les formats, Shadow Of The Beast est un jeu maintenant connu par toute la population intéressée par les jeux vidéo. Alors, que penser de cette conversion laser. Ben c'est tout simple, nous sommes là en face de la meilleure version qui soit. Les graphismes sont géniaux, les animations de la bête ainsi que celles des divers protagonistes de ce jeu d'arcade/aventure sont géniales, les musiques sont géniales (euh géniales). Du coup le jeu en ressort grand et bonifié. Parcourir les divers niveaux est un véritable plaisir, emprunter les passages secrets, les portes déformées, une délectation, bref un très bon jeu. La meilleure version à ce jour, même si la difficulté reste un petit peu trop élevée à mon goût. Bon, j'arrête de me plaindre.

J'm DESTROY



Superbe! Tout simplement superbe! Tout, dans ce jeu, me met de bonne humeur. Les graphismes sont très beaux et très d'une façon originale. Les prises des différentes créatures et même de votre héros, sont tout simplement parfaites, et surtout d'une trille peu commune. La maniabilité de votre personnage est, elle aussi, à toute épreuve et restera fidèle à toutes les critiques. Le fait de sauter, courir, grimper et frapper comme on le souhaite, sans avoir de mauvaise surprise, me comble de joie. Le côté réflexion n'est pas oublié (ni non plus). Chercher une clé qui ouvre une porte à l'autre bout du niveau est le bienvenu dans ce genre de jeu. Les musiques sont, elles aussi, sublimes, et sont souvent la preuve d'une bonne finition d'un individu. Je crois que si vous aimez ce genre de jeu, vous pouvez y aller les yeux fermés!

TRIZOM

EDITEUR : VICTOR
MACHINE : SUPER CD ROM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 16
SON : 17
MANIABILITÉ : 17

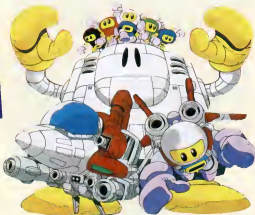
90%

PC ENGINE

STAR PARODIA

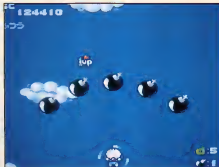
LE GRAND DÉLIRE SHOOT-THÉMIEN !

A lors qu'une étrange planète s'approche de la Terre, la panique la plus totale s'empare des dirigeants terriens. Ils le savent, la fin est imminente si l'on anéantit pas cette sphère extraterrestre. Trois volontaires se sont présentés! Bomber Man, la PC Engine en personne (dont l'air de famille avec le grille-pain est bien appréciable) et un petit vaisseau, star de shoot them up et en passe de prendre sa retraite. Connaissant les talents de ces trois personnages, le gouvernement a décidé de n'en envoyer qu'un seul, pensant que cela "sera largement suffisant". Prenez donc les commandes d'un vaisseau, d'une PC Engine (???), ou de Bomber Man! Chacun d'entre eux possède ses avantages et ses inconvénients. Si la console tire des CD, Bomber Man lui envoie des bombes (logique, il n'allait pas larguer des grille-pain!). La lutte sera certainement croustillante, lorsque les acteurs sont bons, on peut s'attendre à une représentation qui assure !



lorsque l'on passe des années dans une angoissante ignorance, ça fait du bien de pouvoir se venger !

Bomber Man à l'action! Pour ne pas changer, le voici avec des tonnes de bombes! Mais ce n'est pas tout, car Bomber Man sait aussi jouer du ballon (le Juventus de Turin le recherche d'ailleurs actuellement). Grâce à ces armes, dont la puissance ira en croissant au fil du jeu, vous pourrez faire un halépage particulièrement destructeur. L'inconvénient, c'est que vous ne verrez pas apparaître la moitié des ennemis... et acheter un jeu pour en rien voir...





Plusieurs scènes comme celle-ci vous feront voir l'univers de Star Parodia. C'est aussi une belle occasion pour découvrir les personnages et les lieux du jeu. Le jeu est très agréable à jouer, et les graphismes sont très beaux. Le jeu est très agréable à jouer, et les graphismes sont très beaux.



Très vite, vous vous retrouverez sous l'eau. Là, les choses font assez calme, mais il y a une petite menace. Il ne s'agit pas d'un ennemi, mais d'un passage les décorations de l'eau.



Dans la phase, on a l'impression d'être dans un jeu de la console de jeu, attachés à la récupérer les Hudson Cards. Comme tout le monde le sait, le PC Engine aime autant les Hudson Cards que le grillo-pain aime les tortues. Dans ce passage, il faut tirer sans interruption dans un écran noir de glace qui se déplace devant vous. Choisissez le meilleur chemin pour vous procurer le maximum de bonus.



Star Parodia est ce que l'on peut appeler une pure merveille du shoot them up à scrolling vertical.

Point crucial de ce jeu : une animation jamais mise en défaut, même au cœur des mêlées où plus de trente sprites sont présents à l'écran. Si vous voulez une illustration parfaite d'un scrolling dit fluide et rapide, jetez donc un coup d'œil par ici. Les graphismes sont, il est vrai, enfantins, mais toujours de très bon goût et particulièrement soignés. L'enfantin n'est pas synonyme de bâclé et l'on en a ici une démonstration parfaite. Les décors ont, eux aussi, été sujets d'une attention toute particulière. Riches, variés, extrêmement colorés, ils ne pourront que séduire tout le monde, même les plus exigeants. Encore un tour de force de la part d'Hudson Soft qui réalise avec Star Parodia un shoot them up alliant la gaieté à l'originalité. Bravo !

TSR



Autant vous le dire tout de suite, ce jeu m'a extrêmement déçu. En effet, il n'est que le meilleur shoot them up de la planète (N64) bien que ça soit, en fait, Gunhed.

Techniquement, ça fait même plus d'un sur son derrière... et même Ludovic Rodriguez, champion de France de Gunhed s'est mis à bouder le lino du salon lorsqu'il a vu l'humour du jeu. Pensez donc ! Hudson s'adonne à mettre des codes, des relations, des scrollings différents, fluide avec effet stroboscopique, les mêmes en spirales, etc... En bref, c'est un shoot them up d'élite sur SFC, mais sans l'âge. Autant vous dire que pour trouver le son original, il faut être un certain nombre d'années et même, respectant les thèmes de Gunhed, Super Star Soldier en l'honneur. Mais, les graphismes vous mettent d'emblée dans l'ambiance ludique du jeu. Les jags à référence fluide, et on retrouve les monstres de Gunhed, on combat un flammé. Mais, il y a même une dernière des couleurs hyper-saturées d'Auto-lesser, avec des breilles d'Auto-lesser pour nous guider, et des petits qu'on ne peut pas repérer. La chose. Pour finir, on pourra dire que ce jeu est un jeu de la console de jeu, attachés à la récupérer les Hudson Cards. Comme tout le monde le sait, le PC Engine aime autant les Hudson Cards que le grillo-pain aime les tortues. Dans ce passage, il faut tirer sans interruption dans un écran noir de glace qui se déplace devant vous. Choisissez le meilleur chemin pour vous procurer le maximum de bonus.

GREG

EDITEUR : HUDSON SOFT
MACHINE : SUPER CD ROM
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 19
SON : 17
MANIABILITÉ : 19

93%

PC ENGINE

VALIS REVIENT FAIRE UN CARTON!

VALIS

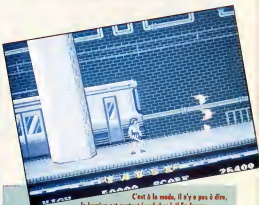
Valis est une jeune fille comme les autres, qui se lève le matin quand son réveil sonne, qui s'habille maladroitement, et qui file à l'école dans sa ravissante tenue d'écolière. Pourtant, il se passe des choses surprenantes du côté de cette école. Alors qu'elle s'apprête à entrer en cours, Valis est surprise par un démon sortant du sol! C'est alors qu'apparaît une étrange épée qui, en un éclair, envoie le démon au Paradis des Crétiens où il y a foule, surtout depuis quelques années. Sans qu'elle le veuille, Valis se retrouve impliquée dans un terrible combat contre les forces du mal au cours duquel la jeune écolière risque de prendre de bien drôles leçons comme "comment fendre le crâne d'un démon ailé en deux leçons" ou bien "comment décapiter un imbécile, méthode d'instruction rapide de Mr Robespierre". De la baston à tout va, comme seule Valis sait en donner!



Alors qu'elle se balade toujours vers les vêtements d'une jeune écolière, Valis ira à la chasse aux poux, puis ça va l'amener à fêter chez les papous papous. Comme le dit une célèbre BD, il y a les papous papous à poux, les papa papous pas à poux, les papous pas papous à poux papous, les papous pas papous à poux pas papous...



Le tout premier boss ne se passera pas sans peine. Avez-vous resté dans la partie gauche de l'écran, pas besoin de se déplacer, et de sauter aux bons moments. En coordonnant tire et sauts, vous devriez faire du bon travail. Vous ne gagnerez pas une médaille, mais mieux, une tonne de combat, une vraie, très déshabillée qui plus est. Heureusement que le niveau suivant se passe dans la neige!



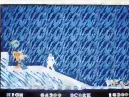
C'est à la mode, il s'y a pas à dire, le hennig est partout (sauf chez lui! Sa femme tire une masse de projectiles de diverse nature qui, tous, tombent dans le sergent et l'explétil. Sachez enfin que, pour chaque arme, trois niveaux de puissance seront proposés en cours de jeu!



de taille. Un chien de l'enfer sort d'abord, puis une femme naine, dont les piéques ne sont pas tristes (=piquer un lorrain). Une fois encore, toute l'habileté du Vals sera requise, ainsi que sa magie, qui risque de faire pas mal de dégâts.



Pour combattre, Vals pourra aussi effectuer de longues glissades. En percutant les ennemis, elle les fera exploser. Ah, les décollées d'aujourd'hui! A votre place, je ne me risquerais pas à lui tirer les pattes! Si elle vivait en cours avec l'épée à la main, elle doit certainement avoir de bonnes notes...



Les armes de Vals sont parfois bien étranges. Ici, Vals lance des belles vertes et gélidissimes. L'inconvénient de ces sphères, c'est qu'elles sont très lentes. Pour un coup décisif, vous ne recevrez donc Achetas, achetas, c'est pas chéri!



Encore un épisode de Vals! Décidément, on ne voit plus qu'elle en ce moment! Pourtant, il n'y

pas de quoi tomber en extase devant un jeu comme celui-là. Il est très beau, plutôt varié, question sprites ennemis et très bien animé, mais il est aussi complètement répétitif. Taper sur tout ce qui bouge pendant plusieurs heures, ça n'amuse personne, ou du moins pas grand-monde, même si beaucoup de gens, comme Greg, sont très enthousiastes au seul nom de Vals. Il doit y avoir une bonne raison, après tout, il est peut-être possible d'aimer suivre un massacre linéaire?... Je vous laisse seul juge de l'intérêt que peut offrir un jeu de cet acabit. Et ne croyez surtout pas qu'il y ait un quelconque rapport au point commun avec le Smash TV de la SFC. Le monde de Vals, c'est quelque chose de clair et de distinct. Comme sur une large majorité des CD NEC, la musique est un atout supplémentaire offert au jeu et qui vient lui apporter une ambiance digne des meilleurs massacres.

T.S.R.



Même si Vals était une double immonde, une espèce de primaire réquiemante, il me servirait très difficile de descendre ce titre, tant la série m'a toujours super bôté. Heureusement, ce premier épisode de la série n'a rien d'une larve, et, même si il n'est pas aussi intéressant que les trois autres, on ne pourra regretter son acquisition. Dû à d'un de ces innombrables moments où l'on se dit, le jeu, en lui-même, se joue un petit peu rien que l'un reproche toutes les caractéristiques des autres épisodes, mais peut, par exemple, se déplacer en facile comme un véritable bristallleur, ce qui n'est pas le cas de la version SFC. Le jeu reste un bristall très simple pour combler tous à fait les amateurs.

J'm DESTROY

EDITEUR : TAESOF
MACHINE : SUPER CD ROM NEC
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 15
SON : 17

77%

PC ENGINE

IL NE FAIT DECIDEMENT PAS BON
ETRE UN EXTRATERRESTRE II !

RAIDEN



Et voilà, ça recommence ! A peine avez-vous eu le temps de vous reposer de vos efforts consentis sur la dernière affaire d'Aliens en date, je veux, bien entendu, parler du cas Raiden, que vous apprenez avec une stupéfaction non dissimulée, que ça y est, ils sont de retour ! Non ? Siiii ! J'ai vérifié et je peux vous dire que mes sources sont loin d'être fausses ! Vous vous rappelez que dans le précédent épisode, un dangereux personnage, au demeurant extraterrestre, avait déclenché des hostilités d'une rapidité et d'une violence sans commune mesure. Tous les postes de contrôle de la planète avaient été envahis et les communications coupées. C'est tout juste grâce à une chance incroyable qu'une cellule de crise avait été constitué in-extremis. Celle-ci avait alors permis de recruter le seul être humain capable de bouter ces sales créatures hors de notre atmosphère qu'ils avaient préalablement polluée. Eh bien dans Super Raiden, c'est quasiment la même chose. On prend le fils de notre Superman (Superboy), et l'on s'en va combattre les petits-fils des Aliens (ils vieillissent plus vite !). Si vous ne bossez pas bien, on aura peut-être droit à Super Super Raiden !



Les tirs multiples dont je vous parlais il y a peu de temps sont maintenant à bord de votre vaisseau. Et c'est tout simplement impressionnant ! Un coup pour toi, et un autre pour celui-ci. Comme ça tout le monde est servi !

Ce petit carré roulement au sorte de diamant bien, n'est autre qu'une option d'arme, qui vous permettra d'acquiescer votre puissance de feu.



Le gardien de niveau 1 est très impressionnant, mais il va lui aussi, comme les autres, passer à la casse. Et une Bouillabaisse, ouf !



Pour ceux qui se demanderaient pourquoi les programmeurs ont cru bon de faire un autre Raiden, je leur dirai tout simplement que je n'en sais rien, mais que j'ai ma petite idée. En effet, Avec Super Raiden, Hudson Soft permet non seulement aux possesseurs de CD ROM de profiter de ce super shoot-them-up, mais également de leur donner en pâture un peu plus de nourriture. Car avec deux niveaux de plus que sur la version carte, ils vont être servis. Quand on sait que la difficulté est énorme, ils ne sont pas près d'en voir le bout. Autrement, je peux vous dire que les quelques petits défauts de la version PC Engine, du genre ralentissements mineurs, ont été largement effacés. Les graphismes sont eux aussi plus beaux (plus colorés) et les sons sont bien sûr largement à la hauteur d'un CD. La maniabilité reste hyper-fluide, et l'animation est vraiment très proche de celle de l'arcade ! En résumé, je conseille fortement ce soft aux détenteurs de Super CD ROM NEC, car ils ne sont pas près de s'ennuyer !

TRAZOM

EDITEUR : HUDSON
MACHINE : SUPER CD ROM 2
GENRE : SHOOT-THM-UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 17

91%

PC ENGINE

FINIES LES COURSES FOLLES, VOILÀ LES COURSES INTELLIGENTES!

BUILDERLAND



Tout ceci est l'histoire d'un jeune garçon, cousin germain de poil de carotte. Un beau jour, alors qu'il pique-niquait dans la campagne en compagnie de sa douce amie, surgit un homme qui cherchait aventure et que la blonde enfant attirait en ces lieux. Qui te rend si hardi de troubler mon veuvage, s'écria ce scélérat plein de rage. Tu seras châtié de ta témérité! C'est alors qu'il s'empara de la jeune fille qu'il voulait désormais avoir pour femme. Le tout jeune amant tenta vainement de s'interposer mais il fut cotaputé au fond des bois sans autre forme de procès. Comme quoi, la raison du plus fort est souvent la meilleure, mais pourtant, pas toujours. En effet, blessé dans son amour propre et spolié de sa bienaimée, la victime de cet attentat décida de partir reconquérir son bien, empruntant, pour ce faire, un chemin bien délicat où mille et un périls allaient l'attendre...

Dans ce jeu, il faut savoir se méfier de tout le monde. Regardez un peu cet adorable et innocent porcelet... Si ce bonhomme touche, ne serait-ce que d'un picot, vous voilà mort, déad, hapet... Un moyen pour contourner ce générer, lui jeter une bombe sur la crâne. Faites tout de même attention, il se peut qu'il soit réticent, c'est une tête de cochon.

Le héros de cette affaire pourra, s'il se sent en forme, utiliser des voies bien dévoutées pour atteindre son but. La voici en train de passer avec la terre. Pour en être capable, il faudra, en préalable, avoir ramassé une pioche. En soi, car c'est avec une pioche que l'on creuse et non pas avec un grille-pain comme l'a fait longtemps les les arriérés du tunnel sous la Manche, ce qui explique la léger retard dans cette construction.



Si vous n'êtes pas assez rapide dans vos manipulations, et que vous devez, à un moment ou à un autre, poser un objet sur le pauvre garçon, ce dernier sera automatiquement réduit en cendres! Le voilà qui part pour un monde meilleur!



Builderland est un jeu très proche, dans sa conception, du fameux et légendaire Lemmings. L'astuce,

c'est que dans le second cas on s'amuse durant des heures, alors que dans le premier, on s'ennuie en cinq minutes. Peut-être est-ce dû à une maniabilité vraiment mauvaise (et encore je reste gentil), on sent que ce jeu est fait pour être joué à la souris. Il n'y a rien d'époustouffant du côté des graphismes, et même sans chercher l'exceptionnel, on reste sur sa faim lorsque l'on sait qu'il s'agit d'un CD, qui plus est, sur cette machine qui a vu un Gate of Thunder ou encore, pour rester français un Davis Cup! La qualité de CD est encore ignorée avec des musiques sans prétention qui ont l'insigne mérite de passer inaperçues. Bref, Builderland est un soft peu jouable qui ne parvient certainement pas à entrer en compétition avec les récents programmes développés sur le CD Rom.

T.S.R.

EDITEUR : LORICIEL
MACHINE : SUPER CD ROM NEC
GENRE : REFLEXION
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 07
SON : 12

45%

WELCOME, SUR LE RING DE TOUTES LES VEDETTES!

WRESTLEMANIA



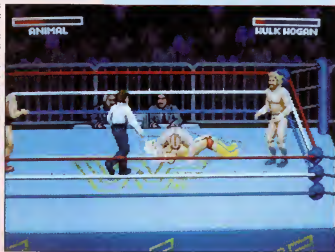
Tous ces visages ne vous sont pas inconnus. Vous les retrouverez, les stars, les vraies, et non pas de pâles imitations. Hulk Hogan, l'Undertaker qui, pour son fait, n'a pas les yeux révisés, Typhoon, Randy "Macho Man" Savage... Je vous laisse les retrouver sur ces images digitalisées de toute beauté.

Si vous êtes un fêru, un passionné, un mordu, un accro... de ce que l'on nomme couramment catch, que chaque week-end vous vous droguiez à coups de manchettes, de projections, de coups de pieds à la volée, de marteaux pilons (ce qui peut être mauvais pour la santé, consultez votre médecin après le dixième marteau pilon)... et autres acrobaties du genre, vous allez être servil.

A vous de pénétrer sur le ring, au côté des plus grands noms, ceux-là même que chaque week-end vous admirez! Oh! ça faisait longtemps que vous aviez envie de filer une paire de baffes au Snake Roberts! ou de dégager Sid Justice hors du ring!

Profitez de ces matches où les prises s'enchaînent rapidement et souvent (chicl ohl chicl) violemment, pour régler vos comptes. Ne manquez pas de regarder un homme de plus de cent cinquante kilos voler de la troisième corde, c'est impressionnant, presque autant que le record mondial de l'engloutissement de saucisses!

Dans les matches en double, lorsque votre partenaire est en position délicate, filoz-lez donc un coup de main, ce qui se traduit par un coup de pied à l'adversaire. Remarque, si vous lui donnez un coup de pied, vous ferez un coup de main à l'adversaire! Que choisir? Sachez vous faire marchand dans ces occasions, ça pourra toujours servir.





On retrouve toutes les prises habituelles aux jeux de catch. Un point très appréciable que l'on ne trouve guère souvent : la projection dans les cordes, généralement suivie d'un saut chassé ou du "coup de la corde à liège". Soapless et prises d'abandon, rien ne manque!



Alors que, d'une façon générale, les simulations de catch sur console ne me fascinent guère, je dois reconnaître que *Wrestlemania* est l'exception qui confirme la règle. C'est bien simple, ce jeu est tout simplement incroyablement extraordinaire (NOLU, C'est tout ?). Les combattants qui se déplacent partout à travers le ring sont d'une animation extraordinaire. De plus, tous les graphismes sont dignes de leur nom, ce qui donne un effet encore plus réaliste à l'ensemble. Si les graphismes et l'animation sont des modèles à suivre, c'est également le cas des sons qui, eux aussi, sont d'un réalisme poussé à l'extrême. Comportent un nombre très important de coups, *Wrestlemania* est pourtant d'une maniabilité souple. Rien n'y a été négligé : il faut se faire un petit peu la main, mais très vite vous aurez les choses bien en mains et tout se déroulera à la perfection. La meilleure simulation de catch toutes machines confondues.

J'm DESTROY

J'espère qu'il y en a ou en qui a bien digéré son quatre-heures, sinon il risque d'avoir un léger problème. Recevoir Typhoon sur les abdos, même si l'on est très fort, c'est extrêmement mauvais pour la digestion, même Rika Zard le dit dans son livre de médecine "entre deux boîtes de sago, on vous prend pas Typhoon sur le ventre, ça gênerait tout". Si avec une telle référence, vous ne me croyez pas encore...



Sans aucun doute le plus belle simulation de catch qui m'ait été donnée de voir sur console. Premier avantage : on retrouve des images connues et appréciées. C'est un détail important pour ceux qui ne les connaissent pas, mais c'est indéniablement de première importance pour les fans. De plus, les mouvements des combattants sont impeccable et réalistes à souhait. Même si on peut les trouver un peu lents dans les premiers temps, on s'aperçoit très vite que la vitesse de déplacement des combattants est idéale pour jouer de façon optimale. Les sorties des combattants sont véritablement géniales, et ça fait plaisir de voir un combattant avec une tête de catcheur, et non pas ressembler grossièrement à un enfant! Le seul point négatif se situe au niveau de la bande sonore qui est relativement pauvre. Remettre les thèmes musicaux de chaque soirée (comme sur le huitième anniversaire) aurait été une bonne idée, ainsi qu'aurait été une bande sonore pour conclure sur un nouveau aspect de ce jeu, sachant, pour clore cet article qui mériterait dix pages, que la maniabilité est un réel atout, pour une fois, on ne se croie pas la tête à l'envers des prises, même les plus compliquées.

T.S.R.



EDITEUR : OCEAN
GENRE : SIMULATION CATCH
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 17
SON : 12

91%

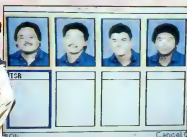
SUPER NES

HAWAII, LE SOLEIL, LA MER, LES VAGUES, LE SURF ET... LE GOLF!!?

Waialae



Malgré ce que l'on pourrait croire, Hawaï n'est pas cette petite île, état des États-Unis (déjà, ça commence mal) que Jesse Owens traversait d'un bond sans élan et sur laquelle un certain Magnum passe son temps à se faire assommer. Hawaï, c'est aussi un golf, et pas n'importe lequel. Il s'agit de l'un de ces dix-huit trous qu'un champion n'oublie pas dans sa caméra. Lancé dans la compétition, vous devrez, judicieusement conseillé par votre caddie, pas ceux des super marchés, mais ceux des golfs, établir les meilleures techniques possibles. Prenez garde aux vents qui, dans cette région du globe, soufflent avec une rare violence. A vous de rétablir l'équilibre en jouant avec les slices et les hooks, sinon l'eau, le bunker ou même l'ob (out of border) deviendront monnaie courante. Si en plus on doit réfléchir lorsque l'on fait du sport, où va-t-on?



Choisissez votre caddie... je vous l'accorde, on ne peut pas dire qu'ils aient une mise sympathique, mais si non, vous vous débrouillerez pour porter vos clubs, alors...

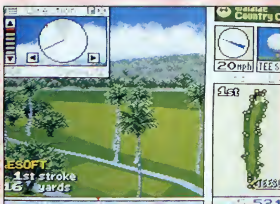


Une fois sur le green, les conseils de votre caddie vous permettront, grâce à la vue en fil de fer du terrain, d'apprécier d'une manière efficace le relief du terrain. Ensuite, c'est à vous de donner le bon coup, ainsi que la bonne direction à votre balle, en fonction du terrain qui s'offre à vous.



Non seulement vous décidez de la puissance de votre coup, mais encore, il faudra choisir l'endroit précis où vous désirez atterrir la balle. Une fois de plus, pour ne pas changer des autres simulations de golf, il va falloir être beaucoup plus précis pour ne pas se retrouver avec un tir partant à trois mètres, ou pour ne pas atterrir dans un coquet voisin.

Avant de vous lancer dans la partie proprement dite, changez votre angle de vue, vous pourrez ainsi découvrir des pièges du parcours invisibles sous certains points de vue. Pour vous permettre cette fantaisie, prévoyez du temps, car s'est pas que l'animation soit lente, mais c'est presque pire!



Enorme déception, gigantesque déception! Une fois que l'on a vu ce jeu, on n'a qu'une seule envie, se pendre dans le grenier à la plus grosse des poteries. En fait, je crois comprendre, ce jeu est une plaisanterie, un poisson d'avril en retard ou alors, le fruit de programmeurs fous ou, plus simplement, fous. C'est certain, les graphismes sont beaux, j'en ai même jusqu'à dire, et sera me forcer, enfin, pas trop, très beaux. Seulement, ce que l'on attend d'une simulation de sport, même de golf, c'est une animation impeccable, souple, très "vraie", ce qui est tout de même le principe de base de la simulation. Avec le Wasteland, l'animation est un bémol, une objection: Youhou! C'est le Super Hés, on se réveille, il y a des capacités, plus songer à les exploiter, mais programmeurs. Hère, ne sent-il ce que trois trous prend un temps infini. Une fois que la balle s'élève, on peut passer chez Tobié, prendre un café, puis revenir le voir atterrir. Vivement que le PGA Tour arrive sur la Super Hés, on aura au moins une simulation de golf qui ne fera pas rire. T.S.R.



Arrangez-vous pour faire un "smet approach" sur le green. Pour cela, le PW vous sera fort utile. Remarque, ce la vitesse de l'animation, il était très dur, pour ce pas dire tout honnêtement impossible, de faire autre chose qu'un "smet approach".



Uniquement tomber les Super Hés, les Augusta et autres Hés. In One et approchez-vous à vos Joyeux de Noël. Wasteland a déboulé sur votre console. Wasteland, la vache quelle superbe simulation de golf. Pourtant, moi qui n'aime pas trop ça, je dois dire que sur ce coup-là j'ai été vivement surpris. En réalité, je n'ai jamais fait une seule partie de vrai golf, sur un vrai terrain avec des vrais clubs, mais Wasteland m'en a donné rudement envie. Pourquoi? Tout simplement parce que tout y est pensé. Certes, pour calculer les différents angles de vue, le Super Hés a un petit peu, mais il faut l'excuser. A part ce léger défaut, qui n'entre en rien le bon déroulement des événements. Avec Wasteland on s'y croit vraiment, tous les facteurs influant sur le jeu ont été soigneusement programmés, et toutes les options méticuleusement préparées. Bon graphiquement, cette simulation de golf est la meilleure de ma connaissance. Un must dans le genre. Attention, tout de même, du fait de la complexité des options et des calculs, l'ensemble du jeu est d'une lenteur affolante et entre chaque trou, il faut attendre, ce qui pourrait en rebuter certains. Pas en moi... Jm DESTROY

Il y a souvent des décalages entre les notes données par les deux testeurs, c'est du reste le but de la manœuvre, mais là ce n'est plus un écart... c'est un gouffre! En effet, T.S.R. donne 46 %, alors que Destroy donne 95 %... amusant non ? J'ai tenté une conciliation, mais chacun reste sur ses positions. Du coup, je vous livre ce texte en kit avec deux notes différentes, à vous de décider qui a raison et qui a tort, moi je ne me mouille pas: si c'était un jeu d'action je n'hésiterais pas une seconde, mais le golf ça ne m'inspire pas des masses.

EDITEUR : T. E.S.O.F.T.
GENRE : SIMULATION GOLF
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 06
MANIABILITÉ : 12
SON : 08

46%
ou
95%

SUPER FAMICOM

SUPER VALIS

LA GRANDE FAMILLE NEC DÉBARQUE SUR SUPER FAMICOM

La saga Valis continue sur consoles ou, du moins, elle débute sur Super Famicom. Super Valis va vous transporter dans un monde d'héroïc fantasy bien chaud! La belle Yoko est de retour pour les habitués. Pour ceux qui débarquent, sachez que Yoko et son épée Valis ont déjà fait leurs armes sur Nec et Megadrive. Yoko est une jeune écolière qui se trouve être descendante d'une certaine Yusha qui fut la première à porter l'épée Valis. Depuis, des rêves lui font participer à des aventures totalement gigantesques. Cela se traduit par des beat-them-up à n'en plus pouvoir à grands coups de Valis! Le scénario de l'épisode de Super Valis tient d'un Dallas à la sauce nipponne! Il s'avèrerait que Yoko, ayant vaincu ses ennemis des épisodes précédents et récupéré la sœur de Valis, l'épée Lesas, se retrouve nouveau sur la brèche. Une fois de plus, un ennemi tout puissant l'attend, protégé par une armée de combattants. Yoko va donc parcourir des kilomètres de décors apocalyptiques dans un scrolling horizontal et une vue de profil. Son épée Valis lui servira non seulement à trancher menu ses adversaires mais aussi à envoyer des projectiles magiques sur les ennemis trop envahissants!

Voici l'éclair d'énergie que libère Valis lorsque Yoko fouette le vide avec son épée. En secouant sa l'air, Yoko peut acquérir des bonus qui viendront se placer en haut à droite de l'écran dans une sorte de réserve. Elle pourra ensuite sélectionner l'un de ces bonus et s'en servir comme projectile magique.

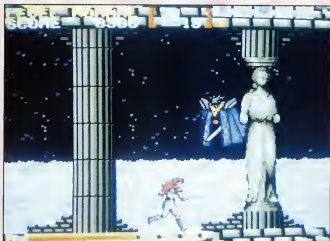


Par les monts et par les plaines, s'en allait Yoko! La Valis à la main (elle est vieille comme le monde mais fait toujours rire), elle attend l'ennemi qui force sur elle.



Valis en garde sa armure qui ne se doute de rien. Yoko, silencieuse comme la hyène, va s'occuper de l'infatigable personnage!





Sur fond de scrollings différentiels de nuages, Yoko découvre de nouvelles vagues d'ennemis.



La boss de fin du premier niveau. La mort, on t'ôte simplicité, vient se frotter à Yoko. À moins que cela ne soit le contraire ! Il faut se méfier des coups de feu qui font siffler l'air et qui coupent en volutes tout ce qui peut l'être.



Une chute d'eau sans fond et à droite un gentil petit dragon !



Moi qui espérais retrouver dans Yoko, près de la Super Mario Bros. sur NES, le jeu que j'ai joué sur NES, je suis assez déçu car la version de la Super Famicom. Cette nouvelle version est très proche de celle sur NES, mais il manque ce qui en faisait l'originalité, c'est-à-dire les idées et le design très bon pour un jeu de caractéristiques différentes. De plus, la réédition est nettement inférieure à celle de la NES, notamment en ce qui concerne les couleurs, ce qui est un comble lorsque l'on connaît les capacités de la Super Famicom en ce domaine. En résumé, il y a de très bons moments dans le jeu, mais l'ensemble est souvent, en fait, Super Mario est un jeu sympa, mais sans plus. La petite Yoko n'était mieux !

AHL



Attention, chute de pierres !



J'ai sauté de joie en apprenant que j'allais pouvoir jouer à Yoko sur Super Famicom et ceci pour deux raisons. La première est que j'avais le jeu Yoko sur NES et la seconde qu'il me fallait attendre à de superbes graphismes sur Super Famicom. Je ne suis pas déçu en ce qui concerne la réédition graphique (il n'y a que certains niveaux soient quelque peu bidons à mon sens) et le style du jeu. Les programmes ont en effet converti tout l'esprit du jeu qui existait déjà sur Megadrive et NES. On conserve la belle Yoko, de petites formes en sous-entendu, l'animation est simple et les scrollings à quatre niveaux habituels. Bref, pas de surprise ! L'énorme problème est que les concepteurs ont simplement doublé la moitié des monstres et ennemis. C'est le désert de Gobi, une horreur ! Yoko prend son temps à courir sans trouver un seul ennemi pendant la plupart du temps du coup, on s'ennuie un maximum ! C'est vraiment dommage car j'étais heureux de retrouver ce genre de jeu sur Super Famicom. Je suis déçu car on manque d'action car tout le reste, sans être transcendant, n'a pas la même qualité de respecter le jeu original. Les amateurs apprécieront quand même la présence d'un Yoko sur Super Famicom mais on est en droit de découvrir de belles performances techniques pour ce jeu qui peut s'y prêter.

OLIVIER

EDITEUR : TELETENET
GENRE : BEAT-YHEM-UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINI

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 16
SON : 14
MANIABILITE : 16

81 %

SUPER NES

**VOUS VOULEZ DU SANG ET DE
LA VIOLENCE ?
BIENVENUE AU SMASH TV !**

Ahl Le futur! Un mot qui laisse rêver... Et quand on voit ce qui s'y déroulera, il y a de quoi. Finis la Roue de la Fortune, Tournez Vanèze (remplacés par Tournez la Roue, une émission sur la torture, passionnante!), le Juste Prix, Question pour un Champion... tout ce qui fait le charme et l'intérêt de notre paysage audiovisuel actuel. Dans le futur, on sait rire et s'amuser! Il y a là Smash TV, un jeu d'un maigre intelligence mais où l'on peut gagner des voitures, des magnétoscopes, des sous et, surtout, des grille-pains par dizaines. Comment jouer? Si vous êtes jeune et que vous avez une forme physique excellente, vous pourrez participer à ce grand jeu présenté par le magnifique Guiliani l'avantage de ce jeu, c'est sans doute que vous ne passerez pas trois heures à lire les règles. Vous serez précipités dans des salles comportant quatre issues d'où sortiront des dizaines et des dizaines d'hommes, de robots et de droïdes en tous genres. Muni d'armes diverses, il vous suffira de faire le ménage sans aucune réserve. Il ne doit rester PERSONNE! Ainsi, de salle en salle, ramassez les bonus et devenez célèbres. N'oubliez pas de sourire, c'est vrai, vous passez à la télé!

Voilà une photo qui, à elle seule, résume assez bien la situation. Deux hommes, le regard vif et respirant une intelligence extra le Néanderthal et le Cro-Magnon, sur un tas de billets. Hop! Stop! On coupe! Il manque les grille-pains, ça ne va pas, je veux le grille-pain! Et dire qu'il suffit de tuer une petite centaine de personnes pour recevoir son grille-pain. De jamais val! Merci Smash TV! A quand la grandeur nature?



SUPER SMASH T.V.



En début de partie, on vous donne le plan des lieux. Ne manquez surtout pas la salle marquée du signe dollar, c'est une salle remplie de bonus! Il y a même des grille-pain! Je ne plaisante pas, de vrais grille-pains (NDLR: ce sont basiques avec les grille-pains)! Profitez en aussi pour apprendre le nom du premier boss qu'il vous faudra affronter, cela vous donnera une idée de ce qui vous attend au fin de round.

Attention, mesdames et messieurs, le spectacle va bientôt commencer! prenez place, il n'est pas trop tard, les deux concurrents vont bientôt se lancer dans une course, non pas contre le maître, mais contre le mart.

A deux contre cent, parviendront-ils à remporter la victoire et un nombre important de grille-pains? Le suspense sera terrible, encore heureux qu'ils puissent s'entendre!





Dites-vous bien qu'ils ne sont encore pas trop nombreux et qu'il y a pire. Dès le second niveau, il faudra abattre des robots qui, eux, n'arrêteront pas des battements, mais des laser. Un rigolo moins, n'est-ce pas? Vous allez vous sentir comme dans ce grille-pain, sauf que vous ne toucherez pas la barre, pour cause de dents.



A peine échoué que déjà, des tanks font leur apparition, séparés. Ne vous laissez pas intimider, parce que tout ira de pire en pire. Si vous survivez au premier niveau, le second vous sera sans doute fatal. Il y a un mode Easy? C'est exact, mais ce mode Easy, on n'achève pas au deuxième niveau, et l'on s'arrête au tout premier. La rage, n'est-ce pas?



On ne joue plus à Super Smash TV parce que l'on aime les subtilités, les subtilités travaillées, la réflexion... mais parce que l'on aime les massacres à grande échelle. Il faut bien l'admettre, Super Smash TV est un jeu d'été et machinal, et c'est justement cela qui en fait un jeu addictif. Seul ou bien à deux, l'action est présente et l'ambiance à chaque fois quand on commence, comme si on était éliminé de jeu, on recommence ce qui arrive plutôt vite. Il n'y a pas à se plaindre dans ce domaine. Malgré la foule de sprites présents à l'écran, près d'une centaine par moment, il n'y a aucun problème d'immersion, par un ralentissement intentionnel. L'énorme scène va être surchauffée, heureusement que le maniabilis, avec un système de tir unique (un bouton pour tirer à la fois, est tiré, il n'y a toutes pas de projectiles enchaînés, mais ne sautez pas, le jeu n'est pas si bête, il y a tout le système de données.

TSR

Il ne s'agit là que de tout premier boss. Pour accéder au niveau suivant, il faudra le détruire, mais pas par hasard, car si on risque d'être fort long! Une fois les boss ou morts, il faudra avoir la tête, puis, lorsque'il se transforme, la redéfinir à nouveau. Vous risquez d'y passer du temps. Un temps précieux devant lequel vous ne pourrez même pas profiter de vos grille-pains remisés ça et là!



Bien que ce jeu m'en est pas l'air, mais alors pas l'air du tout, il est très bon. En fait, c'est un véritable "défi" pour tester de la tête. Si vous aimez bien parler et être tous les sens, vous ne pouvez que mourir. Le plaisir est à Smash TV. Ce Shoot Em Up des familles est d'une jouissance extraordinaire. Pourtant, on ne peut pas vraiment dire que ce titre soit d'une beauté graphique. Les graphismes sont pauvres, très pauvres même, les animations sont dures à regarder un peu un peu des fois, et pourtant... Et pourtant, quand on commence à s'habituer de son savoir les différentes salles du jeu, on ne peut plus s'arrêter. On tire, on tire, on tire encore et encore. C'est beau la vie. En fait, le seul point positif concernant la réalisation de Smash TV, est le point de vue, ainsi le jeu se présente en même temps à l'écran, et pour une Super Famicom, c'est une performance. Vous l'avez compris, ne vous attendez surtout pas à des prodiges techniques, mais à la part de cette production, mais à vous direz à vous débiter comme un chien du bon, n'hésitez pas, vous en serez pour votre argent. Un jeu que j'aime, mais je suis peut-être le seul. (RIDEAU) Non, pas tout seul moi. Destroy préféré, mais tout j'aimais bien avec ce jeu. L'utilisation des quatre boutons pour tirer dans toutes les directions est super et je suis généralement porteur, ainsi il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge!

J'm DESTROY

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 18
SON : 16
MANIABILITE : 16

88%

SUPER FAMICOM

LES MALABARS ASSOCIÉS PRÉSENTENT : PRENDS ÇA DANS LA TRONCHE!



RUSHING BEAT

Les éditeurs de jeux vidéo destinés aux salles d'arcade ou aux consoles familiales l'ont remarqué depuis bien longtemps : les jeux les plus appréciés sont les jeux violents. Les shoot-them-up, les jeux de guerre et les beat-them-up sont autant de genres délibérément axés sur la violence, qu'elle soit due au sujet du jeu ou à son déroulement.

Depuis les Pac-Man d'antan, les beat-them-up (jeux de baston, pour les touristes qui débèrquent à l'instant!) se sont taillés une place appréciable et sont déclinés à l'infini.

Sur Super Famicom, le nombre des jeux de castagne pure commencent à bouchonner au portillon puisqu'on connaît aujourd'hui Final Fight (le pionnier), Final Fight Guy, Ramma 1/2, bientôt Street Fighter II et Rushing Beat.

Final Fight est un pur beat-them-up, j'entends par là un jeu pendant lequel votre personnage progresse en scrollant horizontal en cassant du malabar. Ramma 1/2, par contre, est un jeu de combats en écrans statiques et vous y rencontrez plusieurs adversaires chacun leur tour. Rushing Beat, lui, vous propose les deux genres sur une même cartouche puisque vous pouvez choisir de jouer à deux joueurs l'un contre l'autre (mode VS) ou encore de parcourir des niveaux en scrollant horizontal à la bonne sauce beat-them-up (le jeu principal de la cartouche). La progression vous mènera tout d'abord sur la côte Est des États-Unis, avant de vous entraîner en Amérique du Sud, en pleine jungle. Vous êtes en fait à la recherche d'une bande vidéo, contenant des informations top-secret pour la

défense nationale. Armé de vos seuls poings, il va falloir parcourir des lieux pour le moins infestés de crapules aux biscotos démesurés et parvenir jusqu'à l'actuel possesseur de la bande. Vous pouvez être aidés par un compère aussi aguerri que vous aux combats de rues. Ceci veut dire que l'on peut jouer à deux joueurs dans la progression, ça aide!



Rick Norton est le jeune loup du kinéase (kinéase est un terme mathématique qui, repêré par les militaires, signifie groupe de deux personnes qui s'opposent dans la lutte, ah quel!). En jean, tee-shirt et mouli de mitaines en cuir, il est parfaitement à l'aise pour rouer ses adversaires de coups rapides et précis.



Douglas Bile est le gros bonif du kinéase. Dans son habit de cuir rouge, il fait peur à voir. Ces poings sont en acier trempé et ses muscles en pierre de taille!



En direct du pays de la baston, voici une prise made in Rick Norton! La recette est simple: vous vous approchez de l'adversaire, vous le prenez par le torse et l'envoyez à l'envers derrière vous! Mais attention, ne lâchez pas la prise pendant ce coup, vous pourriez décevoir la tête du malheureux combattant qui s'en demandait pas tout!



V.P.C. MODE D'EMPLOI

Chers clients,

Si vous désirez commander par correspondance à ARKADOID, que ce soit à METZ ou à CHALON SUR SAONE, vous devez procéder comme suit:

1/ Renseigner vous sur les disponibilités du produit que vous désirez acquérir en téléphonant directement au magasin de votre choix.

2/ En cas de non-disponibilité immédiate, renseignez vous sur les délais (sauf imprévus, ils excèdent rarement 1 semaine).

3/ Pour toute commande supérieure à 1200 F, une confirmation de votre commande est exigée, il vous suffit pour cela de nous renvoyer le bon de commande présent dans JOYSTICK ou une lettre de confirmation, en spécifiant les frais de port qui correspondent au type d'envoi choisi. Les envois, effectués en colissimo, vous parviendront 48 H après réception de votre bon de commande.

4/ Pour les commandes inférieures à 1200 F, il est possible de commander directement par téléphone, en contre remboursement. Les frais de port vous seront communiqués par téléphone, par le magasin que vous aurez choisi.

5/ En cas de délais non respectés, vous serez avertis directement par téléphone, vous pourrez à ce moment maintenir votre commande après acceptation des délais, ou bien annuler votre commande. Dans ce cas, et si vous nous avez fait parvenir un chèque, ce dernier vous sera réexpédié par la poste dans les meilleurs délais.

6/ Vous pouvez opter, lorsque vous envoyez votre bon de commande, entre le "contre remboursement" ou le "colissimo" normal. Dans le cas du contre remboursement, vous n'avez aucune somme d'argent à nous envoyer, vous paierez directement au facteur. Dans la cas du colissimo normal, veuillez nous envoyer un règlement par chèque ou par carte bancaire, majoré des frais de port. Votre paiement ne sera encaissé par nos soins qu'à réception en nos locaux de la marchandise.

7/ Spécifiez bien sur votre enveloppe l'adresse exacte du magasin que vous avez choisi, cela vous évitera d'attendre inutilement.

ARKAID

MEGADRIE

- MEGADRIE pp + manette + alimentation + peritel 949 F
- MEGA CD + 1 jeu au choix 3 650 F
- jeux CD MEGADRIE 375 F
- Donald Duck 345 F
- Desert strike 449 F
- Street of rage 395 F
- Turbo out run 449 F
- Jordan vs. bird 449 F
- Magical Tarout 449 F
- Carmen Sandiego 475 F
- James Pond II 449 F
- Two crude dudes 449 F
- Kid Cameleon 449 F
- Exile 449 F
- Sonic 395 F
- Bad Omen 449 F

NEO GEO

- Console NEO GEO + alimentation + joystick 2 450 F
- Fatal Fury 1 090 F
- Mutation Nation 1 090 F
- Sengoku 990 F
- Soccer Brawl 1 090 F
- Raguy 990 F
- Cyber Lip 890 F
- Eight Man 1 090 F
- Robo Army 990 F
- Alpha Mission II 890 F
- Trash Rally 1 090 F
- Riding hero 890 F
- Last Resort 1 090 F

NOUVEAU ARKAID CHALON/SAONE

12 rue de la CITADELLE

71100 Chalon / Saone

Tél: 85 - 93 - 07 - 77

GAME GEAR

- Console GAME GEAR + jeu 990 F
- Alimentation secteur 150 F
- Adaptateur Mastegear 199 F
- Out Run 245 F
- Wonderboy 215 F
- Monaco G.P. 215 F
- Magical Guy 250 F
- Ninja Gaiden 290 F
- Donald 250 F
- Buster Ball 250 F
- Shinobi 245 F
- Mickey Mouse 250 F
- Alleywar 250 F
- GG Aleste 250 F
- Sonic 250 F
- Alien Syndrome 250 F
- Monster World III 250 F

GAME BOY

- Console GB + Joystick 540 F
- Tetris 145 F
- Cast. Name II 235 F
- Fill Force 145 F
- Crazy car 245 F
- Elevator Action 245 F
- Track Meet 245 F
- Mickey's Dangerous chess 245 F
- Firebird 245 F
- Tower of Babel 245 F
- Mick & Ill 245 F
- Mario on 245 F
- Tennis 2 245 F
- Mario Kart 245 F
- Slaves 245 F
- Tennis Nuts 2 245 F
- A. Nemours Island 245 F

SUPER FAMICOM

- Console Super Famicom + 1 jeu Actraiser + peritel + 2 manettes + alimentation 1 090 F
- Adaptateur SNES 190 F
- Final Fight 499 F
- Soulblader 590 F
- Castleblania IV sports 390 F
- F1 Exhausted 590 F
- Wrestle Mania (US) 590 F
- Kardon 590 F
- Final fight guy + CD 590 F
- Top Racer 590 F
- Magical Tarout 590 F
- Mario World II 499 F
- Joe & Mac 590 F
- Zelda III 590 F
- Phoenix 590 F
- Rushing foot 590 F
- Cyber Formula 590 F
- Last Fighting 590 F
- Adams Family (US) 590 F
- Jet Rock Force 590 F
- RGB cable 390 F
- F-Zero 390 F
- Super Ghouls & ghosts 499 F
- Contra 590 F
- Super Soccer Club 590 F
- Home 1 & 2 590 F
- STG Striker gunner 590 F
- Vais 590 F
- Super Alibi 590 F
- Galaxy 590 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

☐ ARKAID 8 rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05

☐ ARKAID 12 rue de la Citadelle 71100 Chalon sur Saône Tél: 85 93 07 77

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre _____ Qté _____ Prix _____

Frais de port +
Total à payer

Pour les frais de port
téléphoner au
87 36 36 05

REGLEMENT: ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE REMBOURSEMENT

☐ CARTE BANCAIRE N° _____ Date d'expiration: ____/____/____

SIGNATURE _____

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO

SUPER FAMICOM

TIENS!, PRENDS MON CAMEL MAGIQUE DANS LA BINETTE!

Ranma 1/2

Ranma et Ranma sont deux jeunes combattants jumeaux de sexes opposés fiers d'arts martiaux. Une de leur bonne copine s'est fait enlever et cela ne leur plaît pas du tout! Il va falloir aller se foutre sur la tronche avec des super-costauds. Chacun d'eux, outre ses mouvements propres, possède une arme magique des plus impressionnantes. Dans des décors fixes faisant office de rings, les combats se déroulent en deux manches gagnantes. Une barre d'énergie, diminuant souvent à vitesse grand V, indique l'état de votre combattant. Il y a deux modes de jeu possibles: soit vous jouez à deux l'un contre l'autre, soit vous choisissez une des deux Ranma pour une lutte contre les six champions du programme. Dans le premier mode, chaque joueur choisit un combattant parmi les six personnages et les deux Ranma. Dans le deuxième cas, le joueur sélectionne Mr ou Mlle Ranma et c'est parti pour le championnat du monde. Quatre niveaux de difficulté sont présents: le niveau easy vous permettra de faire connaissance avec les nombreux mouvements possibles alors que les niveaux super vous feront rencontrer les adversaires dans leurs meilleurs niveaux. Les quatre boutons de la Super Famicom vous permettront d'effectuer une dizaine de combinaisons différentes allant du simple coup de poing direct à la salve de coups en passant par le moulinet magique! Que cela soit contre un vieux prof de judo à lunettes ou contre un combattant tahitien en skate board, le mot d'ordre est: karaté! C'est le meilleur qui vaincra!



Ici, vous avez sélectionné le garçon en mode 1 joueur. Il rencontre son premier adversaire, le vieux prof de judo. Le judo étant un sport de combat rapproché, une seule solution pour Ranma: ne pas laisser son adversaire se rapprocher de lui. Il faut envoyer ses coups après avoir évité plusieurs sorts, en général c'est payant!



Les décors restent fixes dans ce jeu de combat dans le sens où il n'y a pas de déplacement des joueurs entraînant un scrolling horizontal. Cependant, quelques animations comme des chutes d'eau rendent les décors plus vivants. Ces derniers sont en général de très bonne facture et bien colorés. Ici, vous êtes au quatrième niveau dans une ambiance de fête tahitienne!



C'est au tour de Ranma jeune fille de s'y coller. Remarquez cette super prise qui combine deux coups de pieds. Ici, c'est le deuxième que vous pouvez admirer: il se donne à la manière d'un cheval qui rue, effets garantis!

SUPER FAMICOM

HAT TRICK HERO

LUTTE FÉROCE AUTOUR D'UN BALLON ROND!

Un terrain de foot, c'est parfois étrangement exiguë. Lorsque vingt-deux joueurs sont dressés à courir dans tous les sens, à tackler à tout va et à tirer un peu partout, on ne sait plus trop où se mettre. Pourtant, il va falloir se faire une place parmi tout ce petit monde! À la tête d'une équipe de votre choix, vous aurez le loisir, dans une unique période de jeu, d'affronter le reste du monde, chaque équipe l'une après l'autre. Reprises de volée, retournés acrobatiques, têtes plongeantes... Tout est possible, ou presque! Attention aux fautes, l'arbitre, lorsqu'il ne fait pas le pitre sur le terrain, guette et siffle à la moindre incartade! Jouer en souplesse et en finesse, deux mots étrangers au vocabulaire du footballeur tout comme raffinement et délicatesse, sera sans doute la meilleure stratégie!

Un coup franc, c'est toujours une source de danger. Le mur de la défense n'a pas toujours de lumineuses idées pour se placer. Mais eux, les défenseurs ne gênent pas le gardien, quelle idée!



Les plongeurs du gardien ne sont pas toujours dans le plus pur des styles, on se demande même parfois ce qu'il fait. Il serait en train de cueillir des pâquerettes que cela ne serait pas étonnant. Ce n'est pas toujours très évident de diriger correctement onze joueurs sur un même et unique terrain!



SUPER NES

FINAL FANTASY II

**UN PALADIN
QUI SURGIT
HORS DE LA
NUIT !...**

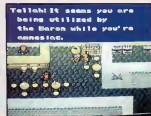
Un mystère plane sur la cité de Baron... Le bon roi s'est subitement lancé dans une politique de conquêtes, celles visant à s'emparer des Cristaux des Éléments. Celui qui détiendrait ces pierres serait maître d'une puissance colossale! Cecil, capitaine des Red Wings, l'armée de l'air de Baron, a tenté d'en faire le reproche au Roi, mais aussitôt, il fut banni du royaume. Présentant quelque chose de très grave, voilà Cecil partant dans une quête folle et vaine, lui le Chevalier Noir. Il doit empêcher le roi, son ex-seigneur de parvenir à ses fins. Rosa, sa bienaimée, pense tendrement à lui du haut d'une des tours de l'immense et labyrinthique château de Baron. On se croirait dans du Santa Final Fantasy, mais c'est en fait une aventure complexe et passionnante qui vous attend, dans le rôle de Cecil, et qui vous fera découvrir, entre autres, le métier de paladin.



Si je vous parle des Chocobos, n'allez surtout pas croire que j'essaye de faire de la publicité à une marque de céréales, ressemblant à tout, sauf à des céréales. Les chocobos sont en fait de drôles d'oiseaux, sur les-

quels vous pourrez vous promener, évitant ainsi toutes sortes de fatigues nocturnes. Malgré son côté très "liti", le Chocobo peut aussi être utile en combat, même très utile !

Les dialogues occupent une importante partie du jeu. Tous sont en anglais. C'est tout de même mieux que le japonais, mais encore faut-il comprendre cette langue de



celle langue de Too Drinkers. Une fois à l'intérieur des bâtiments, interrogez tout le monde, et localisez chaque recrue, on trouve toujours quelque chose d'intéressant dans des jannes mises à l'écart.

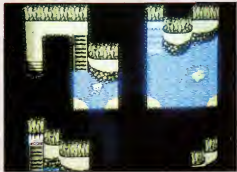


Voilà la tête de votre équipe. Pas de Cecil en son car, se cours de route, on vous propose de changer votre nom, histoire de personnaliser le tout. Vous voilà face à Cecil (TSR pour l'écran) ou Chevalier Noir, puis, après sa



transformation, en Paladin. Si vous voulez savoir comment l'un passe de l'un à l'autre, lisez-les dans l'annuaire, pour une fois qu'il y a une histoire qui tient debout!

Ce n'est peut-être pas si évident que ça sur la photo, mais ces grosses roquettes de passages secrets. Pour trouver nombre d'objets de valeur, emprunter ces passages, il faut mineront souvent à des salles qui, hélas, seront en règle générale, bien gardées.





En visitant les villages, songez à faire un tour d'horizon complet, il y a toujours un peu deux objets dissimulés à trouver dans certains endroits. Dans chaque maison vous attend soit un informatrice, soit un commerçant auprès duquel vous pourrez obtenir de précieux renseignements. A Barro, l'armurerie fermée se s'ouvrira que lorsque vous serez en possession de la Barro Key, cela, une fois que vous serez devenu paladin.



Seus vos yeux, l'une des grandes étapes de ce jeu, la transformation en paladin. La légèr inconnus après cela, c'est que le jeune paladin ne question n'a plus aucun équipement, ni arme, ni armure, ni rien d'utile, même pas un grillo-pain, sous la main! L'enfer qu'il faudra vite à la ville, avant de ramener un cadavre de paladin...

En phase de combat (ici contre Milon Z, un démon assez coriace que déroute le Fire 2), choisissez le mode d'attaque, corps à corps ou magie, ou utilisez les compétences spéciales de certains personnages. Ainsi,



le paladin peut servir de couverture à l'un de ses compagnons, le barthol peut donner un coup de pied qui atteint tout le monde. Edwards peut se sauter et ainsi du suite.

Dans les divers endroits à explorer, se trouvent bon nombre de coffres. A vous de les découvrir et de trouver le chemin qui y mène. Si tous les chemins mènent à Rome, tous les chemins de ces labyrinthes ne conduisent, quant à eux, pas tous aux trésors. Et puis, ce n'est pas en jouant au Gallium que l'en arrive à un résultat modeste.



Un jeu de rôle jouable en anglais sur le seize bits de Nintendo, voilà une phrase qui me fit bien plaisir. En effet, l'entente de ce jeu, à la rédaction. Final Fantasy est, en effet, un jeu de rôle jouable par un occidental moyen, possédant un ordinateur pour cartouches américaines. Ce détail, causé, amène dans le jeu du sujet. Le jeu est vraiment moderne, malgré la très petite taille des sprites, les musiques sont excellentes, genre film d'aventure (Aldas), vous connaissez, et l'animation correcte pour un jeu de ce genre, devient très utile lors des phases en boss, où vous devez suivre la planète entière. Ce monde de jeu est vraiment très impressionnant et l'on a vite le vertige sans les axes, vont réviser. Du point de vue "gadget", les combats sont assez jolis et surtout, en temps réel, c'est-à-dire qu'il faut vous décider vite fait sinon les monstres vous shootent sans attendre. Mais alors, le temps des combats est ennuyeux, genre à un tel point que je suis resté un quart d'heure sur le même combat contre un boss. Mais enfin, les combats sont quand même intéressants, donc ce n'est qu'à moitié gênant. Deux choses encore, la mise en scène est très bien faite et l'on se croirait vraiment dans un animé japonais, tant l'ambiance s'y prête. A la fin du jeu, vous avez plus de 30 ans à venir et FF2 se nomme le 4e jeu (puisque il est la suite des trois premiers sortis sur Gameboy).

GREG



Soit il y a déjà un certain temps, dans la langue d'Hindim sous le double nom de Final Fantasy IV, ce grand jeu d'aventure qui a eu tant de succès, nous revient sous un jour plus accessible, tout en ayant perdu, ou presque, leur numéro (encore un des miracles de la traduction). Incontestable, début de ce jeu, ses graphismes impressionnent. On ne peut pas dire que l'on se délecte à chaque page d'écran... Pourtant, il ne s'agit pas d'un début mince car le reste des qualités vient très lentement faire oublier cet insignifiant problème. Le principal intérêt de ce jeu est, en fait, son histoire, développée tout au long du jeu. A plusieurs reprises, des scènes entières viennent expliquer l'intrigue ou, au contraire, le font soudainement boucler d'une manière inattendue. Après deux heures de jeu, on a l'impression de regarder un film passionnant. Pour revenir sur les aspects plus techniques de ce programme, sachez que le scrolling multi-directionnel qui accompagne tous les mouvements du personnage est d'excellente qualité et que les musiques ont l'air véritablement d'être variées et entraînantes. Que demander de plus? Un jeu avec des graphismes de qualité? En voilà une bonne idée!

TMR

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 15
SON : 16
MANIABILITE : 19

92%

EDITEUR : SQUARE
GENRE : JEU DE ROLE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 4 SAUVEGARDES
TEXTE ET NOTICE EN ANGLAIS

SUPER FAMICOM

STRIKE GUNNER

ETC

ATTENTION, ARSENAL VOLANT À L'ACTION!

Est-il sérieusement nécessaire de vous expliquer ce qui se passe sur notre bonne vieille terre? Je vous aide, il y a des extraterrestres dans l'affaire... Bingo! (bingo, ça veut dire bravo dans un langage d'attardés). Des hordes sauvages de ces bêtes hombles parlant l'allemand comme des vaches irlandaises (ce qui a tendance à améliorer l'allemand soi dit en passant) s'abattent dans le chaos le plus total sur une planète déjà à moitié dévastée par l'imagination, ô combien fertile, de nos braves humains et congénères. Deux jeunes gens, un homme et une femme, histoire de ne pas se dire sexistes, montent alors dans leur vaisseau, véritable arsenal volant, d'où dépassent canons laser, beamers, bombes atomiques... tout ce qui peut se dire amusant et divertissant. Il faut bien tuer le temps.

Léger choix des les moyens... A chaque niveau, il vous faudra sélectionner l'un de ces jouets H.P.T., c'est-à-dire à haut pouvoir destructeur. Une fois choisis, vous ne pourrez pas les résélectionner une nouvelle fois. Alors, pour tout dire, il faudra savoir profiter du moment... N'étant pas dégoûté, vous aurez le plaisir d'en faire profiter tous les autres terrestres. Ohé que vous êtes sympas! Les hommes et les enfants d'abord! Tempête hauss! Les Mesquines sans Frontières (encore une) font encore une démonstration de leur généralité sans border!



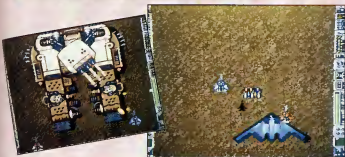
Souvent très spectaculaires, ces armes seront déployées efficacement le passage. Ici, une petite démonstration du Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation, en ce plaisante pas! Et dire que le pilote de l'avion d'en face avait dit à sa mère qu'il restait d'écouter le soir chez sa maman!

Le laser ou beamer, ça donne, grosse mode, cela. Ce n'est certainement pas spectaculaire, mais cela a au moins le mérite d'être efficace. On ne peut pas être beau et battre des records, il ne faut pas rêver! Pourquoi croyez-vous donc que Florence Arthaud gagne tant de courses?





STG sait aussi mettre en scène des bœufs de taille colossale. Ce n'est pas toujours très joli, mais la puissance dévastatrice a tendance à suivre ce qui, d'un point de vue de choc, n'est pas vraiment excitant. Par contre, d'un point de vue extraterrestre, c'est plutôt sympal. Une fois encore, la femme et désormais célèbre, "explosait betza" risque de rester bien fort!



Les bœufs ont un besoin pathologique d'être énormes. C'est étrange, mais ça se vérifie bien souvent, même si Bruce Springsteen n'est pas ce que l'on peut appeler un obèse. A vous de trouver la bonne plaque pour limiter les doigts. Mais quelques coups bien placés devraient venir à bout de ce substantiel problème.

Le problème lorsque l'on utilise des armes spéciales dotées d'une puissance colossale, c'est que l'on doit utiliser de l'énergie. Et comme toute bonne chose a son fin, cette énergie n'est pas infinie. C'est pour cette raison que de temps à autre, parfois même deux fois de suite (là, on se demande pourquoi?) on va devoir vous apporter des modules d'énergie. Mais c'est normal, ça marche aussi bien que la porte, alors on vous attendra pas à en avoir quand vous en aurez besoin!

Voilà, pour vous instruire, car Joypad c'est aussi un magazine éducatif (oh! que oui!), on extrait de l'Encyclopédie des Vaisseaux du Monde: "Le vaisseau mère part, lorsqu'il le désire, s'attache au vaisseau femelle, afin... de limiter la consommation de carburant. A cet instant, le pilotage est unique, ce qui permet aux vaisseaux d'occuper moins de place à l'écran, ayant plus de chances, de cette façon, d'éviter les tirs (or d'après une récente étude il faut mieux éviter ce genre de choses qui, d'une part, masque singulièrement de conversation et d'autre part, fait une réaction étrange en présence mâle)."



Dans le domaine des jeux de tir, le Super Zaxxon présente une réalité, on le sait, et ce n'est pas une surprise. Alors comme nous étions malade de ce que STG peut être à première vue, nous avons décidé de faire une réaction positive. Car, si la réaction positive est plutôt intéressante, mais les auteurs n'ont guère poussé les capacités de la machine à ses limites. Les éléments du jeu sont de fond, tout est très intéressant et le design lui-même, qui semble très classique, n'est pas une référence. Le plus, les vaisseaux d'ennemis (ou nous en fait de l'écran ne sont pas des méchantes et les démons est une surprise par trop souvent trop facile. Rien qu'il soit possible de jouer à deux en même temps, ce qui est très rare. Un plus même dans les jeux de tir, STG est d'un intérêt très limité pour qu'on y prête la moindre attention.

Fin DESTROY



On ne peut pas dire que Styke Gunner soit une pure merveille, je vous l'accorde, mais pourtant quelque part, il tire plutôt bien son épingle du jeu (tant mieux, parce qu'une épingle humaine on ne sait où, c'est toujours dangereux). Des ralentissements? Ne vous faites pas d'illusions, il y en a, on n'y échappe pas. Que voulez-vous, c'est un shoot them up, et nous sommes sur le Super Zaxxon... Je vous concède aussi que les graphismes, en particulier les vaisseaux quasi inexistants, sont moyens, pour ne pas dire médiocres. Vous vous demandez sans doute si l'intérêt de ce jeu vient des bruitages ou des musiques? Eh bien, pas vraiment, puisque dans ce domaine, il n'y a rien de génial, ni rien de mauvais. Ah! Ah! Diable, n'est donc cette épingle qui pique notre curiosité d'animateur? Voyons dans le fait que le jeu puisse se jouer à deux, mais aussi dans la simplicité. Le quatrième niveau de difficulté offre un spectacle aussi vil que décevant qui nous fait franchement le jeu de l'année découvrir. En conclusion, j'ai bien fait, mais atchoum.

T.S.R.

EDITEUR: ATHENA
GENRE: SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: 5
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4

GRAPHISME: 13
ANIMATION: 12
SON: 13
MANIABILITÉ: 16

72%

PEEBLE BEACH GOLF

TEMPÊTE DE TROUS, FRAPPE BESTIALE, BIRDIE IN THE WIND, L'OISEAU GOLFY ARRIVERA-T-IL À VOUS DÉPLUMER ?



Fanes de golf, réjouissez-vous ! la simulation 3D est de retour avec la suite d'Augusta National Golf du même T&E Soft. Parcourez les 18 trous d'un tout nouveau parcours, tout frais tondu, pour votre plus grand plaisir. Rélevez, seul ou à plusieurs, les défis de vos adversaires, tâchez de grignoter les parts et encaissez frénétiquement les birdies (-1) pour espérer une place honorable dans un classement implayable pour des amateurs que vous serez au départ (peuh, toi-même). Sous le soleil chatoyant de Californie et sous une brise vous chatouillant délicieusement les asselles, venez à bout du stress, relâchez tous vos muscles bandés par l'excitation et marquez le point de la délivrance ultime. Le joyead prêt à exploser sous la pression de vos mains tendues à bloc, viendrez-vous à bout de ce circuit démoniaque (mais qu'est-ce que j'ai raconté là ?)

[illegible]

Avant d'attaquer le persors, vous aurez à choisir le mode de jeu, voire à changer ou à introduire les sons des participants. Analyser vos scores sera également de domaine du

Voilà l'une des superbes images digitalisées que vous aurez, je crois, le loisir d'admirer. L'une de ces images vous enlèvera bien des sorcises d'ailleurs.



Vous leur avez fait un birdie dans le vent. Comme de juste, les spectateurs présents applaudissent ce cheeur votre exploit. De quoi vous remonter le moral.



Un peu d'hésitation ? Ne problème, go to advice mode. Le terrain se quadrille alors desat vous pour vous dévoiler ses maudites courbes du corps. A vous de jouer à présent en tenant, bien sûr, compte de la surface sur laquelle vous évoluez.



Sur cette photo, vous pouvez admirer le parcours que vous serez à affronter. 18 trous en tout pour un plaisir multiplié par...18 (c'était pas dur pourtant).



Tous les paramètres sont fondamentalement vitaux (vent, effet, direction du tir...). Ajustez ceux-ci ou mieux pour espérer terminer le trou en un nombre minimum de coups.



A première vue, ce golf n'a rien de très original. Et pourtant, il se démarque nettement de ses prédécesseurs, par sa grande difficulté. En effet, la prise en main s'avère être des plus délicates. Tout y est au niveau des options, que ce soit les clubs de golf, la force du vent, voire vue par rapport au green, l'air (c'est et des bien mieux). Il vous faudra pas mal de parties pour pouvoir vraiment profiter au maximum de ce soft. Et encore, même en multipliant les tentatives, arriver un moment donné où, lorsque vous allez sur votre nombre de coups, vous vous apercevrez avec horreur que vous en êtes à 25 sur un par 4 ! Mais ce n'est pas très grave, car, comme vous êtes très bon, en tout cas meilleur que moi, vous y arriverez plutôt vite. Un jour... Vous aurez au moins compris que ce produit n'est réservé qu'aux pros du golf. En tout cas, il est très complet.

TRAZOM



Le premier soft de T&E Soft était une franche réussite à ce n'est rien d'autre pouvait être pris d'un ennui croissant par la monotonie et le frigidité du jeu. Mais qui est resté dans cette deuxième machine. Plus complète et plus diversifiée que la première, Pebble Beach Golf pêche car sa bande sonore améliorée et présente (même pendant le jeu), par ses graphismes divers et surtout par ses modes de jeu, plus nombreux : les modes Tournament, Training et Match play se partageant le plateau avec un nouveau mode, le mode Skills qui vous permettra d'affronter un ou plusieurs de vos potes avec pour enjeu, non pas un classement, à ce n'est rien d'autre mais du Hic (mon terrain de prédilection). Comme pour son prédécesseur, des challenges (des problèmes plus difficiles les uns que les autres) évalueront avec splendeur le score du jeu. Vous êtes un fin joueur (un peu mieux). Alors, vous vous devez d'avoir au moins une fois dans votre vie cette merveilleuse sensation (the needs you... en fin d'examen pas non plus hein).

He U.

EDITEUR : T&E SOFT
GENRE : SIMULATION DE GOLF 3D
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 4
CARTOUCHE 8 MEGA+64 K SRAM

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 17
SON : 15
MANIABILITÉ : 18

90%

SUPER NES

DES COMBATS DE RUE POUR
QUELQUES DOLLARS DE PLUS!

PIT-FIGHTER

Dans des caves, des garages et même des souterrains dont on ne soupçonnerait même pas l'existence (?), se déroulent en toute clandestinité des combats d'une rare violence entre gens de très mauvaise vie. Il s'agit là d'un tournoi entre les meilleurs combattants de la planète, réunissant en vrac des lutteurs, catcheurs, judokas et autres karatékas. Cette rencontre - ou plutôt ces rencontres - ont lieu tous les ans à la même époque, et croyez-moi, pour se faire une place au soleil, il faut vraiment être le plus hargneux de tous. Parce qu'à chaque fois, on y découvre des têtes différentes. Ça peut paraître banal comme information, mais cela a son importance car ces "matches" se déroulent jusqu'à ce que l'un des lutteurs se retrouve ensanglanté, avec 8 côtes brisées, la bouche ouverte et les doigts de pieds en éventail!

C'était juste histoire de détendre l'atmosphère et vous prévenir un peu quand même au cas où vous chargez d'avis. Dans le cas contraire, vous aurez le choix entre plusieurs combattants qui ont tous une panoplie de coups très variés. On commence par Ty, le karatéka qui est très agile et propre sur lui. Ensuite, nous avons Kato, le Kickboxer, très bon encaisseur et propre sur lui aussi. Et enfin, je vous présente Buzz: le Bulldozer, qui reste un combattant redouté, robuste et... propre sur lui!

Vous aurez donc à livrer des combats meurtriers tout azimut, sachant que non seulement vous aurez la gloire au bout du compte, mais également beaucoup d'argent, récompensant vos divers exploits. Par les temps qui courent, c'est toujours bon à prendre. Cela dit, vous n'êtes pas au bout de vos peines car le tenant du titre n'est autre que le redoutable Chainman qui n'arrête pas de vous narguer. Et le battre ne sera vraiment pas une partie de plaisir!

Le coup de pied bas qui vous arrive au plein poteau ne peut que faire des dégâts mémorables!
Merci Monsieur TY!



On peut également
porter ses adversaires
à bout de bras.
Vous avez intérêt à ne
pas baisser les bras
si vous ne voulez
pas vous retrouver à
l'état de crêpe!



Les K.O. beaux
jugeront si vous
avez été assez
expéditif ou
pas. Vous
reculerez
alors, en
conséquence,
plus ou moins
de pages.

EDITEUR : TOY HEADQUARTERS
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0

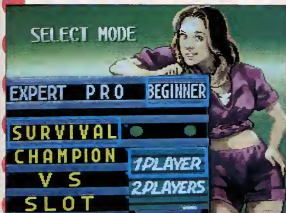
GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITÉ : 10
SON : 12

49%

SUPER FAMICOM

AH, DEVENIR CHAMPION DE F1 !!

BATTLE GRAND PRIX



Un des rares moments où le graphisme n'est pas à chier. Réflexion mesquino à part, c'est là qu'il vous faudra choisir le mode de jeu avant-dernière étape avant la grande aventure.

Sous une vue vachette plongeante votre but s'avère simple : user les gommes de vos pneus tout de noir vêtus sur les 16 circuits mondiaux de formule 1 et relever le défi de la vitesse, seul ou à deux, en un duel

achamé. Alléluia mes frères, que les tremblements du moteur vous réduisent en mille morceaux et que mort s'ensuive (soyons réalistes quoi). Arriverez-vous à battre les champions du volant, les extralucides de la nitro et des virages sanglants ? Qui vivra verra.



Et voilà, vous jouez et sûr de vous, vous ne le resterez pas longtemps car il suffira d'un léger regard sur le tableau du voisin pour vous scratcher lamentablement à la sortie d'un virage... Oh, que c'est épuisant.



Les pros du pot choisiront, comme de juste, le reparsométrage de la tuture... souvent inutilement (mais pas toujours).



Ah, quel de mieux qu'avoir le choix de lieu où se déroulera votre prise de performance.



Ah, la révélation ! Nous sommes, avec ce présent jeu, en face d'un superbe spécimen qui aurait vraisemblablement une place d'honneur dans les premières loges d'une possible interdiction. Bien que possédant pour motifs (et ce doit être malheureusement le seul) l'inventaire d'accueillir deux particularités en simultané : les pièces mobiles, de siffler arrivera tout de même à vous rebuter et il ne vous décevra grandement. C'est un travail du lot SFC (il y en a et ça me fait comme un serrement de pneu, snif) ce jeu vous fera qu'il est en mode Quel car le seul fait que la gestion de l'animation s'avère superbement mauvaise, comme tout le reste d'ailleurs. En plus, la F1 n'excitant très mal à vos exigences de pilote averti, aucune évolution positive ne se fera véritablement sentir. Enfin, ne cherchiez pas à transformer les paramètres de votre bien à pleindre engine, car vous ne remercierez pas la différence. Désolé, mais, et je terminerai à ce sujet par une inventory de la rigueur à vous.

He U.

EDITEUR : NAXAT SOFT
GENRE : SIMULATION F1
DIFFICULTÉ : BOF
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITÉ : 10
SON : 13

53%

SUPER FAMICOM

UN VIEUX CLASSIQUE POUR LA PLUS JEUNE DES CONSOLES

OTHELLO WORLD

Le jeu d'Othello (ou Reversi) est un jeu de réflexion qui se joue sur un damier de huit cases sur huit sur lequel il n'y a qu'une couleur. Vous y posez des pions bicolores : blancs d'un côté et noir de l'autre. Vous choisissez, au début, la couleur que vous défendrez. Quatre pions (deux blancs et deux noirs) sont disposés dans les quatre cases contigües placées au centre du damier. Un joueur peut placer un de ses pions où il veut à condition que le pion prenne en sandwich des pions adverses entre lui et un autre pion de son camp. Tous les pions ennemis ainsi pris doivent être retournés et deviennent votre propriété jusqu'à la prochaine fois. Une partie se termine quand tous le damier est rempli. Si cela se passe avant la fin du temps imparti (cas d'une partie limitée dans le temps à 5, 10, 15 ou 20 minutes) ou dans le cas d'une partie illimitée, on compte les pions de chaque camp (d'une même couleur) et celui qui en possède le plus gagne la partie.



Le lapin donne des conseils en japonais, ce qui reste bien pratique pour nous! De toutes façons, la meilleure position à jouer (ou mode aide) vous est indiquée sur le damier par un petit cœur rouge, charmant!



Nous voilà en présence d'un jeu qui n'est pas conçu au départ pour impressionner l'audience.

Amateur de sensations fortes ou Super Famicom passionné, s'agit-il d'un jeu de réflexion aussi connu que les dames, les échecs ou le jeu de Go? Son principal intérêt réside dans le fait qu'il possède des règles très simples et qu'il n'est pas particulièrement difficile à apprendre. Par exemple, l'anglais, c'est une question de goût et je ne suis pas là pour comparer des jeux de plateau entre eux. L'un des jeux les plus beaux (et le programme est attaché pour les débutants jusqu'à proposer quatre niveaux dont le premier est vraiment gentil gent!) La présentation est bien (c'était pas vraiment clair pour les japonais et l'animation) et le jeu est agréable. Le problème est que pour les joueurs confirmés, le quatrième niveau (même l'anglais est réfléchi) tient de une à huit minutes) est susceptible d'être battu sans trop de problèmes, dommage pour ce coup d'essai sur Famicom qui se présente bien et qui ouvre la jeunesse à la réflexion.

Olivier

COMMENT JOUE-T-ON?



Voici le jeu tel qu'il se présente au début de partie : les pions blancs (ou noirs) sont au nombre de deux placés au diagonale. Il suffit maintenant de placer un pion qui prendra au sandwich le pion adverse. Allez donc voir le clié suivant!



Vous placez votre pion blanc ou petit cœur blanc. Ici, vous êtes les noirs et vous devez placer un pion. C'est aux blancs de jouer. Vous avez débuté au clié précédent avec deux pions. Vous avez placé un pion noir à côté du pion blanc supérieur. Résultat : un pion blanc pris en sandwich entre pion noir - le pion blanc est retourné et devient pion noir. Cette manœuvre peut être répétée en diagonale et en prenant le plus de pions adverses possible au sandwich. Simple, non?

EDITEUR : TSUKUDA
GENRE : OTHELLO/REVERSI

DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : SAUVEGARDE DE PARTIE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : NS*
MANIABILITÉ : 18
SON : 15

* : non significative

85%

LA SD À LA RESCOUSSE !

Last Fighter Twin



les seul on à deux,
aucune hésitation :
frapper avant de
parler. A deux, vous
avez le droit de
choisir 2 héros chacun
(parmi les quatre),
chacun des 4 héros
possédant des pouvoirs
différents. Votre
niveau de vie et celui
de votre adversaire
sont bien entendu
affichés.



Ain. A la fin de chaque stage affrontez les boss.
Un conseil : à deux, c'est plus facile.

Et les hommes colonisèrent... La civilisation étendit son emprise jusqu'au fin fond de la galaxie hospitalière. Justement, dans un coin de ce vaste univers, une colonie s'installait et commençait tant bien que mal à vivre sa vie quand l'ordinateur central (toujours lui) se mit à chauffer des micro-neurones et à enfanter des monstres sortis droit d'une quelconque poubelle télévisuelle. Début de l'horreur et de la destruction dans lequel, seuls les plus forts pouvaient espérer survivre. Mais comment enrayer le désastre me direz-vous. Simple : récupérer 4 capsules perdues dans divers mondes. Qui ? quatre vaillants guerriers, Gundam F91, Ultraman G, Rider RX et Fighter Roa s'en occuperont et sauveront la colonie et, par extension, la race humaine (bien sur). Et surprise, vous incarnerez ces quatre super héros pour le meilleur et pour le pire. Y amèneriez-vous (Musique d'ambiance please) ?



Et oui. Vous aurez la possibilité de basarder un maxi coup de poing pour achever les ricalotants. N'oubliez pas non plus votre arme secrète qui nécessite cependant des capsules d'insulte.

[illegible]

ÉDITEUR : **BANPRESTO**
 GENRE : **BEAT-THÉME-UP**
 DIFFICULTÉ : **FACILE**
 NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 9
 CREDITS : 3
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 TAILLE CARTOUCHE : 4 M

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 11
SON : 14

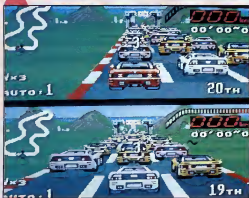
60%

SUPER FAMICOM

TOP RACER

PARTEZ POUR
UN TOUR DU MONDE
SUR ROUTE
À GRANDE VITESSE !

Si la vitesse et vous, ça ne fait qu'un, alors là vous risquez d'être séduit! N'est-ce pas Jean-Michel? - C'est exact Thierry! Près d'une dizaine de pays à traverser avec, lors de chacune des étapes, cinq circuits, tous différents et uniques en leur genre! - Et côté véhicule, on peut s'attendre à quoi? - Quatre voitures seront proposées aux joueurs, chacune d'entre elles ayant une fiche technique suffisamment complète pour que chaque pilote trouve son bonheur. - On croit rêver! Il paraît, en outre, qu'il faut aussi finir en bonne position pour pouvoir participer à la course suivante. Du délire! - Oui, tout à fait Thierry, seuls les cinq premiers à passer la ligne d'arrivée pourront assister à la course suivante, un challenge passionnant! - On vous parlerait bien de la vie privée des pilotes mais, cela ne nous regarde pas...



La conduite, de nuit comme de jour! Une fois la nuit tombée, il ne vous restera que vos phares pour suivre la route. Heureusement que les ampoules des phares ne démontent pas! De toutes façons, ce n'est pas parce que l'on a un phare chaud, que l'on devient obligatoirement un chauffeur!

Pour prendre un bon départ dans la vie, comme dans une course, il faut déjà avoir une carrosserie pétillante. Si Grace Kelly a réussi, ce n'est pas un hasard, elle émettait même tellement les carrosseries, qu'elle a fini accrochée à celle de sa voiture. Si ça, ça ne s'appelle pas de l'amour! Côté course, un conseil, prenez plutôt la voiture blanche, vous vous retrouverez en un clin d'œil en tête de la course, si un dénommé Ritchie n'a pas déjà pris la large.



Nem à la course bâte et méchante qui ne se préoccupe jamais du moindre détail technique, même le plus infime! Avec Top Racer, à vous de surveiller la jauge d'essence et de passer, si nécessaire, au "pit" (stand) pour y faire le plein. Comme de bien entendu, faire un arrêt, c'est aussi perdre une, ou même peut-être deux places (voire trois si vous êtes malade!!! héhé!). Autant dire que l'arrêt au stand ne sera pas de tout repos. Vous ne voulez pas piquer-aiguer en regardant un film avec Tels O'Maley non plus?



La route ne sera pas toujours cette tendre surface goudronnée sur laquelle nombre d'automobilistes passent leurs vacances à s'arracher leurs féclics grinçants, mais

c'est aussi sur de la terre qu'il faudra piloter. À la croquerie dans un cadre naturel, le grand air... Mieux vaut tout de même des panneaux recitant les mérites de la Nature, avec les célèbres "Save the Trees" qui surgiront toujours dans les virages les plus vicieux. On aurait dû se douter qu'à force de la défigurer, elle finirait par se venger.

La vue du circuit en haut à gauche est indéniablement le bieuveau, l'essai est que dès qu'on la regarde, on loupe le virage ou l'on vient emboutir la voiture de devant. Bref, l'idée est bonne, mais le jeu est sans trop presser pour que l'on s'y intéresse. Et voilà! Quand cette vue n'est pas là, on critique, et lorsque'elle est là, on trouve encore le moyen de se plaindre!



Encore heureux que les virages soient indiqués au peu avant qu'ils n'apparaissent, sinon il y aurait comme ça problème! Ce n'est pas pour autant que vous ne vous planterez pas dans les virages, nigro oué! Et pour ne planter, ça risque d'être un plantage de toute beauté!



Alors là, c'est très fort! Échouant tout! Ce jeu est une pame merveille! Tout d'abord, il faut bien commencer par quelque chose, les musiques qui accompagnent ces courses folles sont... surréalistes, non, non grandiloquentes! Elles ne sont pas très nombreuses, mais pour même l'émulation... C'est la fièvre du speedster, mais tout les jours de la semaine. Ajoutez à cela une attention inépuisable qui n'a la moindre idée de ne jamais être mise en défaut et vous obtenez, je vous le jure, dans le mille, ce n'est pas un John Travolta cybernétique, mais une course formidable! Les graphismes, en particulier, les rétroscopiques autour de la piste, font preuve d'originalité et sont, en plus, très le créble, ne non pas (c'est évident) certain, les programmeurs de ce jeu étaient des extraterrestres! N'ayez ni infirmité, pas... Le fait n'est être suffisamment clair, Top Racer est génial (je ne l'avis pas encore dit), ne pressez pas à côté, vous vous éclatez pendant des heures entières, même une fois le jeu installé.

T.S.R.



Comme son nom l'indique, Top Racer est une course de voitures.

Toutefois, cette course a les particularités de pouvoir se jouer seul contre une dizaine de courses dirigées par l'ordinateur, ou à deux contre une course dirigée par un copain et une dizaine d'autres, toujours sous le contrôle de la console. Tout au long des circuits, l'écran est divisé en deux plans le sens longitudinal, comme lorsqu'on disjette une grenouille, chacun des deux joueurs dirige l'autre, bien bolide sur son propre écran, indépendamment de l'autre, et c'est en cela que Top Racer est excellent. Alors que toute la course se déroule en trois dimensions, à trois moments on peut voir sur son propre écran, une voiture freinant à mort vous dépassant. C'est alors que l'essence de la course poursuit infernale, très motivant dans un premier temps, au bout de quelques heures de jeu, l'ennemi de Top Racer s'estompe misérablement trop vite. Rien de l'émotion et surtout le gémissement des voitures sur la ligne de départ soient portées, l'ensemble manque un peu de sens pour passionner longtemps le joueur. Excellent à deux, Top Racer est encore un jeu que je ne puis déconseiller à moins d'être tout seul comme un gland à braver l'ennemi votre machine. Je ne réplique à deux, c'est une autre histoire.

Jm DESTROY

ÉDITEUR: KEMCO
GENRE: COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTÉ: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3

GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
SON: 19
MANIABILITÉ: 19

88%

SUPER FAMICOM

STADIUM FAMILY



La concentration de l'acteur prêt à envoyer un boulet à une vitesse incroyable... Je vous laisse apprécier cette image haute-contrastée, à moins qu'il faille dire sphéropaste ou encore astralante! Pour des physiques d'athlètes, ces sportifs nains sont de véritables Apelles, please!

Trois stades au programme. Couverts ou au grand air, ça se change pratiquement rien pour le joueur, hormis la couleur du terrain. Les programmeurs auraient pu se contenter d'une palette de couleurs, mais c'est été beaucoup mieux "fon", alors...

Voici, une image, une petite démonstration de ces fameux tirages au sort qui sont aussi drôles qu'un paysage de neige, par une nuit sans lune. Comprendre ce qui se passe nécessitera un brin d'expérimentation, ou alors, un énorme dictionnaire de japonais. Alors, soit vous gâchez votre temps, soit votre argent. Intéressante perspective...



Pour une fois, il semblerait que le Japon se soit représenté dans ces matches de baseball. En effet, tous les joueurs qui composent les équipes, équipes totalement inconnues ou inventées, ressemblent plus à des gnomes qu'à autre chose. Ceci ne vous empêchera aucunement de vous défouler avec votre fidèle batte (et non pas blatte, bien que l'on puisse aussi se défouler sur une blatte) sur une innocente balle de cuir. Composez votre équipe, en plaçant vos joueurs fétiches à des endroits stratégiques, puis choisissez votre lanceur, celui sur lequel la victoire repose en grande partie. Participez aussi à des tirages au sort pour que la composition de votre équipe soit plus impartiale. Si les équipes de la ligue ne vous tentent pas, goûtez donc du All Stars Game. Avec ces matches où les meilleurs se retrouvent, l'action est garantie d'avance!

Si vous aimez le baseball, ce n'est même pas ma peine de jeter un coup d'oeil sur Family Stadium, vous ne retienez rien, pourquoi? Tout simplement parce que cette production n'a rien de particulier et surtout n'a rien de plus par rapport aux autres simulations de baseball qui existent sur cette console. Principalement destinée aux tout petits, les graphismes ne sont pas vraiment entrecroisés et au lieu d'être une vraie simulation, on a plutôt l'impression d'être en face d'un jeu éducatif. Je finchais bien volontiers, sur ce coup-là je suis un peu dur, mais il ne fallait pas pousser le bouchon aussi loin. Pour augmenter un peu (tu parles Charles?), tous les textes sont en long, large et aussi large que le japonais! Alors, pour savoir quelle est la bonne option, et surtout à quel elle sert, je vous souhaite bien du courage! Au moins, au suivant...

J'm DESTROY

HOME RUN AU PAYS DES NAINS !

EDITEUR: NAMCOT
GENRE: SIMULATION BASEBALL
DIFFICULTE: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
TEXTE ET NOUVEAU: JAPONAIS

GRAPHISME: 08
ANIMATION: 13
SON: 08
MANIABILITE: 12

42%

VIDÉO GAMES

CORE GRAPHX + JEU	9900
CORE GRAPHX PUISSANCE 5	12900
SUPER GRAPHX + JEU	14900
PC ENGINE CIT + JEU	23900

NANC

PROMOS

DRAGON SPIRIT	1991
DARILUS +	1991
MOTOCROSSER	1991
NECRDMANCER	1991
B TYPE	1991
SON SON 2	1991
VIGILANTE	1991
FINAL SOLDIER	2491
POWER ELEVEN	2491
COMBA CD	1991
WORLD STADIUM	1991
CYBER CORE	1991
POWER LEAGUE	1991
OPERATION WOLF	1991
RACING SPIRIT	1991
NEO - GEO	
CONSOLE + 1 JETU	3491
LOGICFELS	
MUTATION NATION	1491
JOY JOY KID	2991
DOUBLE BOWLING	2991
BASE KICK KARS	1191

Galerie Saint Sébastien
1^{er} Etage - Près aquarium
Tél : 83-35-40-33

NINJA COMBATS	1190P
CYBERLIP	690P
MAGICIAN LORD	690P
SUPER SPY	1290P
ALPHA MISSION 2	1290P
BLUES JOURNEY-RAGUY	1290P
GHOST PILOT	1290P
SENGOKU	1290P
BIDDING HERO	1500P
MECH-MAH	1500P

METZ
C/C Saint Jacques

BEACH BOY	14:00P
FATAL FURY	14:30P
FOOTBALL FRENZY	14:30P
EDDY ARMY	14:30P
TRASH RALLY	14:30P
SOCCER PAWL	14:30P
KING OF THE MASTER	22:00P
BURNING FIGHT	22:00P
CROSSED SWORDS	24:00P
SUPER BASEBALL	45:00P
LAST RESORT	24:00P
LOCATION POSSIBLE	
SEMAINE OU WEEK-END	
P ZERO	45:00P
SLUGO FRANCH	

Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

SUPER 120000	4500
SUPER 300000	4500
SUPER 5-TYPE	4500

SUPER NES

SUPER NES + MARIO 4	1200 F
---------------------	--------

26, Rue de la Mésange
Passage Broglie

LEGEND OF ZELDA	450F
PILOTWINGS	450F
SIM CITY	450F
LOGICBLS IMPORTS	
AUGUSTA GOLF	290F
ACTRAISER	290F
ROADBLOCK	290F

Tél: 88.23.22.85

POPOVOVS	2,995
DARILUS TWIN	2,000
SOUL BLASTER	4,995
ROCKETEER	4,950
SMASH TV	4,950
FINAL FLIGHT	4,950
GOALS N GHOST	4,950
BUSHING BEAT	5,990
LEMMINGS	4,500
PT. EXPULSED	5,000

REIMS
NOUVEAU
OUVERTURE EN AVRIL

DES NOUVEAUTES
TOUTES

VPC

VID

Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY

GAM
METZ • NANCY
1^{er} SPECIALIS

TEL : 83.35.49.33

DE L'EST DE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

VILLE :
CODE POSTAL :

TITRES	PRIX
--------	------

PORT LOCKER	20'
CONSOLE PORTABLE	50'

CONSOLES TV	100P
TOTAL	

Chèque à Mandat	0
Prise d'Emballage	+ 35P

ÉO

MESSTRASBOURG
E CONSOLES

A FRANCE



Avec French Collection, redécouvrez les jeux qui sont distribués officiellement et qui avaient été testés dans joystick et joystick lors de leur sortie en import.

IMPORTATION ET MESSAGING VOICI LE

Super



À des dragons, Mario pourra trouver les secrets d'avantages. Il saura plus tard et plus vite, au lieu d'être, il pourra tout englober, mesurer et abiter. En effet, les bosses de dragon à un livre spatial, il faudrait même un grille-pain si on le lui propose! À force d'écouter, il deviendrait même beaucoup plus prudent! Ce qui impressionnerait Koopa! Pourtant, il faudrait savoir s'en séparer lors de certaines étapes, lorsque dans des passages étroits, Mario sera le seul à pouvoir passer par exemple.



Ce n'est pas parce qu'elle joue au football américain que cette tortue est inefficace, bien loin de là. Mais comme elle n'est pas très maligne (ce n'est pas pour rien qu'elle fait du football AMÉRICAIN et non pas de l'acrobacie), il sera facile de la berner, on lui sautera deux ou trois fois sur la crête.



Enfin les boss ne sont, et des gâteaux, et des champignons, et des champignons, mais des plantes géantes; qui ne sont pas censées répondre aux questions. Je vous laisse la tâche de découvrir ce qu'il y a en bas, mais je vous assure déjà que ce n'est pas désagréable. Non, il ne s'agit pas d'un bonnet! Allez, vous verrez!



Voilà une scène qui mériterait une chanson. Cette chanson commencerait par "les bonas en ces deux ont des ailes blanches, les attraper sera un sacré paler de marcher!" C'est un alexandrin, et ça rime! Vous l'avez compris, pour les avoir, il ne reste plus qu'à trouver Mario à se trouver une paire d'ailes pour déborder la paler de marcher!

Mario World



Mario et Luigi sont de retour ! J'entends d'ici la foule qui gronde d'impatience d'en savoir plus, et je la comprends ! Koopa, l'éternel méchant, vient d'enlever l'amie de Mario et cela, pour le simple plaisir de faire le mal. De plus, toute la Mario World se retrouve peuplée de créatures perverses qui cassent tout. Huit mondes à traverser pour retrouver une créature de rêve... Pour progresser, il faut franchir étape par étape divers niveaux où plates-formes, balançoires, bascules, passages secrets... abondent ! Pour passer Mario (ou Luigi) possède un bon nombre de tours : saut, technique du marteau-piqueur, possibilité de lancer les carapaces de tortues... Ils pourront en outre posséder certaines capacités spéciales qui le transformeront en homme volant, le feront grandir, ou lui permettront de lancer des boules de feu ! Que de choses à faire pour un si petit mangeur de spaghetti !



Sur cette plate-forme en équilibre, le moindre faux mouvement conduit à ses charmes dans des profondeurs abyssales dont on ne ressort pas sain et sauf. Ici, il faut être précis, car si on se trompe, on n'en ressort pas du tout, réflexion faite !



Deux solutions pour ne pas finir en pan cake brûlé. Premièrement : s'arrêter avant que la masse ne s'écrase, secondement, appuyer sur la bouton qui fait courir Mario, pour qu'il passe rapidement ce cap difficile !



Il y a des jours où il est bon de savoir se faire tout petit. Autre avantage de Mario, il peut s'accrocher à tout moment ! Face à cette bombe roussie Mario n'aura pas d'autre choix que de s'écraser (ou figurer) sinon il se fera écraser (ou sans propre, bien qu'un Mario écrasé, ça ne fasse pas propre).



Les bennes se présenteront sous divers aspects. Ici, points d'interrogations et bennes marqués d'un P délimitent vos attendrants. A vous de les utiliser au mieux. Pour les atteindre, grimpez au fil, d'un côté ou de l'autre, pour éviter les turbines qui s'y arrachent.



Marielouise est elle capable
de le supporter, ou bien un
sentimental comme de le
supporter jusqu'à se faire
de nouvelles blessures.
Il n'est pas indifférent des
autres (plus particulièrement
le frère aîné), à l'égard
de l'émotion pour que
une fois de plus, celle-ci
soit une partie mûre, et
les autres par conséquent
sont capables de dire au lieu de
rien, mais aussi en fait
en étant tout simplement
un chef d'œuvre du genre. Et
par la suite, se vous être
souvent acheter cette
cousine elle se trouve avec
la sœur, vous êtes, les petits
S.R., qui n'ont pas, qui
sont faits, comme j'ai le
sentiment les brèves en termes, le
frère et la sœur Marielouise
à 99 %, ni vu le monde
en étant un être, on ne
peut pas.

AddL

[illegible]

750

Prendre véritablement conscience, celle qui vous oppose à cette terrible facilité. Plus valait, il faut que nous parvenions à la grégarité dans la laide, lorsque l'on sait que pour vous frayer sur un pas de sol où la fillette tendait de hargne dans un coin, puis dans l'autre, on se demande lequel des deux va finir à la laide et comme dirait le Maître Chêne "c'est du premier de faire à la laide".



MACHINE : **SUPER NINTENDO**
 ETEUR : **NINTENDO**
 GENRE : **PLATES-FORMES**
 DIFFICULTE : **MOYENNE**
 NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
 NOMBRE DE NIVEAUX : **96**
 NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
 CONTINUE : **INFINIS & SAUVEGARDES**

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 19
SON : 16

99%



ZERO WING

DEPART POUR UN NETTOYAGE EN REGLE!

Le royaume Laser, lorsque l'on possède les trois tirs, s'avère être une arme redoutable!



Les spelles des monstres sont vraiment très efficaces. Ils peuvent parfois occuper la moitié d'un écran! Allez voir le monstre de fin de niveau 1 si vous en avez cru pas.

En 2101, c'est très précis, la Fédération toute puissante a décidé la construction de huit bases de défense stratégique afin de protéger les multiples points de la Galaxie, susceptibles d'être annexés par de nombreux pirates. Et il en existe un, en particulier, réputé pour ne laisser aucun survivant après son passage. C'est surtout cette personne que les généraux de la Fédé ont en ligne de mire.

Il s'agit de Cats, un dangereux personnage qui, à l'aide de ses acolytes peu recommandables, manigancerait actuellement un coup d'éclat! En deux ans,

les bases étaient opérationnelles. Mais alors que personne, ou presque, ne s'y attendait, le Pirate Filbustier profita d'un moment de relâche dans les bases de la Voie Lactée pour y mener une attaque aussi surprenante que violente.



La fameuse "Faisceau Fracture" que vous voyez à l'écran, ici, même, devant vos yeux ébahis. Il s'agit d'un coup d'éclat d'origine!

Cette offensive eut pour effet de détruire tous les équipages d'attaque encore au sol. Tous? Non, car un équipage fut miraculeusement épargné: le ZIG-01 "Zero Wing", à qui l'on ordonna immédiatement de mener à bien sa nouvelle mission, à savoir: escorter le vaisseau d'attaque et détruire Cats!



C'est pour moi l'un des meilleurs shoot em up de la M.D. Il ne rivalise tout de même pas avec Thunder

Force III, mais, de par son excellente maniabilité, ses niveaux de difficulté variables et son scrolling hyper-fluide, il reste sans contestation aucune, l'égal de Hellfire. Avec son option "Faisceau Fracture", qui vous permet d'attirer vos ennemis dans vos griffes et de les balancer sur d'autres, j'avoue que l'on s'éclate un max. Bref, si vous voulez vous défouler et casser de l'Alien, une seule solution, vous procurer Zero Wing!

TRAZOM

EDITEUR : TOAPLAN
MACHINE : MEGADRIVE
GENRE : SHOOT-EM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : ILLIMITES

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 14

3615
Joypad
Ça y est !

90%

Les premiers jeux qui sortent sur la Super Nintendo sont résolument portés vers le sport! Vous pourrez jouer à une course de bolides futuristes, au football et au tennis! Et du sport, vous allez en tater avec ce Super Tennis qui décoiffe! D'entrée, vous assistez à une petite démo qui vous fait rebondir comme si vous étiez une balle, avec les bruitages et tout! La page d'options vous propose le jeu en simple, en double ou en mode circuit. Quel que soit le choix, vous devrez choisir un joueur parmi dix hommes et dix femmes. Chaque joueur possède ses caractéristiques, (la doc parle même d'intelligence artificielle), et vous pourrez vous en rendre compte en jouant contre eux. Il est possible aussi de sélectionner la surface du terrain parmi le ciment, le gazon ou la terre battue. Vous pouvez jouer seul contre la machine ou un autre joueur. En double, toutes les combinaisons sont possibles en jeu seul ou à deux joueurs. La durée du match, elle aussi est paramétrable de 1 à 5 sets.

SUPER TENNIS



Oh la belle balle coquée! Les quatre boutons de la Super Nintendo vont vous servir. Vous pourrez manier des balles coquées, des balles plates, des coups liffés et enfin des lobs pour le jeu en fond de court. En ce qui concerne le jeu au fillet, vous pourrez toujours lifter et lobber mais aussi réaliser une volée légère ou forte. Le smash est aussi possible!



Le service a toute son importance et plusieurs manipulations vous permettant d'écarter dans ce domaine. Le programme a tout prévu!

La mode circuit va vous faire parcourir le monde entier devant des foules ou défilés. Mais tous les internationaux vous placeront dans une grille. Vous aurez une place variable au classement national avec des points et tout le tralala! Vous pourrez sauvegarder votre position actuelle.



C'est en double et à deux joueurs que le plaisir ludique est le plus grand. On s'écarte au maximum!



Je ne présente pas Super Tennis aux habitants de la Super Nintendo mais je m'adresse aux nouveaux ou futurs possesseurs de la Super Nintendo. Ce tennis est superbement réalisé, joué, réglé, réglé et réglé. La question que tout le monde se pose est la suivante: "que vaut la version Super Nintendo par rapport à la version Super Famicom"? Je vous répondrai un bon teint de polémique que la version française vient à un poil de mouquette et seulement un poil de moins quel! En effet, il semblerait que les concepteurs aient misé, en l'occurrence, la version destinée à la console française. Cela permet de combler les méfaits du 10 Hz bien qu'il reste de nombreuses petites VMA. Vous pouvez jouer à Super Tennis sur votre Super Nintendo sans avoir mis à port l'écran externe du 60 Hz car ce jeu est (presque) toutes versions confondues. Les graphistes des simulations de tennis ont même le Final Match Tennis sur NEC qui reste le top du top mais les joueurs d'une Super Nintendo pourront courir chez leur marchand préféré pour se procurer ce petit bijou de rigolote et de beauté.

OLIVIER

EDITEUR: BANDAI
MACHINE: SUPER NINTENDO
GENRE: SIMULATION DE TENNIS
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINU: PASSWORD
NIVEAU DE DIFFICULTÉ:
CHOIX PARMI 20 JOUEURS

GRAPHISME : 17
SON : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18

90%



SUPER SOCCER



**LE MONDE
DU BALLON
ROND DANS
UNE PETITE
CARTOUCHE!**



Reprenez vite les meilleures équipes (Allemagne et Italie) pour pouvoir avoir toutes les chances de votre côté lors du match. A deux joueurs, tentez d'équilibrer les forces, sinon, ce n'est pas un match auquel vous assisterez, mais une boucherie!



Entièrement vu en 3D mais en angle de vue à 45°, la partie sera d'un réalisme saisissant. Comme dans la réalité, le terrain défilera sous vos yeux, déconcertant les bête adversaires au moment fatidique, celui de votre centre qui sera brillamment repris par une merveilleuse et aérienne bicyclette!



Deux modes de jeu pour le gardien, le mode manuel, et celui automatique. Si le succès de ces modes est préférable au début, très vite, il faudra passer au manuel pour parvenir à un résultat concluant.

Faites votre choix parmi les seize équipes que vous propose cette simulation de football. De l'Allemagne au Cameroun en passant par la France et le Brésil, il n'en manque pas une. Une fois sur le terrain, jouez cool pour éviter les cartons jaunes et rouges, les coups francs et les pénalités. Techniquement, vous pourrez déployer les meilleures straté-

gies, défense chargée ou légère, tout en attaque... à vous de moduler les tactiques en fonction de votre adversaire. Si vous le désirez, vous pourrez même vous lancer dans une formule de coupé! Là, comme dans un certain film, there can be only one, seule une équipe remportera la victoire, après de nombreux matches bien passionnants.



Super Soccer est l'une des meilleures simulations de football à ce jour sur console. L'animation est rapide et impeccable, les règles parfaitement reprises et surtout très complètes (ce qui est assez rare) et les graphismes réalistes à souhait. Enfin une simulation qui approche la simulation véritable et non pas la sombre pitre-rie avec des blattes à la place des joueurs (un peu comme un certain jeu de baseball...). Un petit regret tout de même, il en faut bien un, la bande sonore aurait pu être l'objet de plus d'attention. Une petite présence de public ou des cris lors des tackles eut donné quelque chose d'excellent. Ce n'est pas la peine de faire la fine bouche, Super Formation Soccer est une intarissable source de "fun play" que les vrais sportifs sauront apprécier à sa juste valeur.

T.S.R.

EDITEUR : HUMAN
MACHINE : SUPER NINTENDO
GENRE : SIMULATION DE FOOTBALL
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 12

**3615
Joypad
Ça y est !**

90%

[illegible]

ALTERA

LA COURSE ULTIME À 110 M AU DESSUS DU SOL

es courses automobiles ont toujours passionné les foules et surtout les constructeurs qui aiment à investir des sommes folles dans des prototypes de bolides. Cela permet de découvrir de nouvelles techniques au sein d'une firme et surtout cela fait de la pub lors des grands prix. Nous sommes en 1960 et les investisseurs des planètes les plus reculées se passionnent tous pour un nouveau genre de sport automobile hyper-violent: le grand prix I-XERO. Des machines surpuissantes et bénéficiant des toutes dernières évolutions technologiques en matière de paramagnétisme vont concourir sur des circuits futuristes défilants. Résumé le paramagnétisme? C'est une des dernières trouvailles de chercheurs qui permet de faire évoluer des bolides à 30 cm du sol et donc de diminuer considérablement la résistance de celui-ci sur la voirie. Résultat: elles vont encore plus vite que vite (NDLR: plus vite que vite?)! Mais peut-on encore parler de voiture? Non! Il s'agirait plutôt de minuscules conduites par des lours dange-

reux. Vous choisirez une bolide parmi les quatre proposés et le départ est donné. Le choix fait, vous vous trouvez sur la ligne de départ auprès de vos concurrents et jures de haine contre vous. La course se passe sur un circuit suspendu à 110 m du sol et protégé par deux rembarbes de sécurité placées des deux côtés de la route. Les règles sont les suivantes: au premier tour, il faut franchir la ligne d'arrivée parmi les 15 premiers pilotes; au deuxième tour, parmi les 10 premiers; au troisième tour, parmi les 7; au quatrième, parmi les 5 et au dernier tour, parmi les trois premiers pilotes. Il faudra éviter les mines ou autres petits désagréments, penser à se ravitailler en carburant et ne pas faire de trucs.



Le joug placé en haut à gauche et marqué "Power" indique l'état de votre énergie. Plus vous faites d'embardées contre les embardées ou contre d'autres bolides, plus votre énergie baisse. Votre moteur récupère aussi beaucoup d'énergie. Le seul moyen d'en récupérer est de passer sur votre axe balistique qui fera passer votre véhicule de votre alléatoire. Plus vous restez sur le zéro, plus vous serez approximativement. Cette utilisation d'un jeu possible qui sera aussi bien que vous.

La course est bientôt lancée et vous trépignez sur la scène de départ. Vous avez choisi le Fire Stingray conduite par le Samouraï Gersh. Ce bolide est le plus rapide des quatre prototypes possibles. Sa vitesse maximale est de 478 km/h mais son accélération est moins bonne que celle des autres bolides.



EDITEUR: NINTENDO
MACHINE: SUPER NINTENDO
NOMBRE DE NIVEAUX: 7
GENRE: COURSE DE VOITURES
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 6

GRAPHISME: 14
SON: 16
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 19

93%

GAUNTLET II

MOI JE SUIS UN GUERRIER
ET JE HAIS LES LUTINS!

Ce jeu est la conversion du jeu d'arcade bien connu sur lequel on pouvait jouer à quatre simultanément. Choisissez un personnage parmi un guerrier, une walkyrie, un enchanteur ou un lutin et partez pour une aventure qui vous fera découvrir les 100 étages d'un donjon ensorcelé par les forces du mal. Chaque niveau à explorer contient des trésors, des items, des téléporteurs, des murs

fragiles, des armes et surtout des clés. Il faut, à chaque fois, trouver la sortie vers le niveau suivant en évitant de perdre trop de points de vie. On a quelques fois du mal à distinguer les sprites et à les différencier des décors. L'animation est un peu saccadée, elle aussi. Bref, sans être une horreur, le côté techniquement limité obscurcit la réalisation du jeu, pourtant génial et captivant à la base.



EDITEUR: MINDSCAPE
NOMBRE DE NIVEAUX: 100
GENRE: ARCADE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
MACHINE: GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 14
SON: 16
ANIMATION: 14
MANIABILITÉ: 13

80%

UN AUTOMNE ROUGE! THE HUNT FOR RED OCTOBER

L'Octobre Rouge est un prototype de sous-marin nucléaire de classe Typhoon. Avant vous dire que c'est de la grosse cylindre! Vous êtes le capitaine Marko Ramius chargé de tester l'Octobre Rouge. Vous en profitez pour sortir des eaux territoriales russes et filer vous réfugier aux États-Unis. Les membres du Kremlin,

fous de rage, envoient toute la flotte rouge à vos trousses. Cela se traduit par un shoot-them-up en vue de profil et à scrolling horizontal des plus originaux. Vous tirez des missiles et des torpilles mais attention aux navires en surface. Ce jeu, qui ne paye pas de mine (NDLR: quel jeu de mots!) à priori, est admirablement bien réalisé.



EDITEUR: HI TECH EXPRESSIONS
GENRE: SHOOT-THÉ-UP
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
MACHINE: GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 14
SON: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITÉ: 17

88%

MY NAME IS PAC-MAN, JAMES PAC-MAN! PAC-MAN

Pac-Man est de retour! C'est au jeu original que vous aurez droit avec deux vues possibles des labyrinthes. La première vous fait visualiser la totalité du labyrinthe, un peu comme lorsque vous jouiez sur les bornes d'arcade. La seconde propose une vue partielle plus détaillée des environs proches

de Pac-Man. Je ne vous ferai pas l'affront de vous expliquer en long et en large les règles de ce jeu mythique, mais sachez que vous retrouverez toutes les sensations des bornes d'arcade d'autant. Une conversion géniale pour ceux qui aiment. Même les bruitages m... originaux sont présents!

EDITEUR: NAMCO
GENRE: ARCADE
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
MACHINE: GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 12
SON: 13
ANIMATION: 15
MANIABILITÉ: 17



88%

SNEAKY SNAKES

LES GROS SONT
LES MEILLEURS!

Sneaky Snake est un petit serpent bondissant dont le but est de délivrer sa nénette Sonia Snake. C'est le territoire des Nibleys qu'il faut traverser. Chaque niveau (en vue de profil) se termine par une balance sur laquelle Sneaky va se peser pour espérer passer au niveau suivant. Pour

cela, il devra bouffer le plus de Nibleys en sautant sur des distributeurs de Nibleys (on nage en pleine science-fiction!). Ce jeu de plates-formes original bénéficie d'une réalisation excellente, animations, graphismes et bruitages enfondus. Un petit jeu sympa, "petit" car un peu lassant à la longue.



EDITEUR: TRADEWEST
GENRE: PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
MACHINE: GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 16
SON: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITÉ: 16

82%

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution ! Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Ahhhh, quel bonheur de pouvoir choisir son stage à Contra Spirit, d'écouter toutes les musiques à Lemmings, d'avoir des Continues à Jackie Chan, de progresser enfin dans Zelda 3 et de finir Wonderboy 5 à l'aise... Et bien ce mois-ci, rien de tout cela !... Non, le blague, tout cela et encore plus !

(Rn) Ahhhhh! Qu'est-ce qu'on est ben avec vous; on vous chouchoute, on vous bichonne, mais en retour, nous attendons quand même quelques-unes de vos astuces bien à vous! (Vous ne pensez tout de même pas que vous allez rester comme ça, les bras croisés, à rien faire!) Allez, je vous laisse, et à la prochaine!

(PS: Si quelqu'un d'entre vous à un cheat mode pour faire fonctionner le climatiseur dans vos locaux, qu'il nous l'envoie vite!!)

Stef.

megadrive

JAMES POND 2



Dès que le jeu commence, montez sur le toit et prenez les bonus dans cet ordre: GATEAU, MARTEAU, TERRE, POMME, ROBINET.

Vous serez ainsi invulnérable pendant dix minutes.

Ensuite, rentrez dans le monde du sport (la première porte), puis sortez à l'exté sur votre gauche. Maintenant vous pourrez accéder à tous les niveaux ainsi qu'à tous les Boss! Même le dernier!

-Une autre astuce: Une fois que vous aurez passé le monde du cirque, allez à droite, sautez sur les deux statues jusqu'à ce qu'elle s'enfonce un peu, placez vous sur les deux câbles jaunes, attendez qu'ils s'élèvent un peu de manière à vous libérer le passage, puis descendez des câbles jaunes, allez dans le trou et à vous le maximum de bonus !!!

TRIGANO MICKAEL

nec

RABIO LEPUS SPECIAL

Pour avoir cinq lapins, appuyez sur select, puis cinq fois sur le bouton 1, une fois sur le bouton 2, cinq fois sur le bouton 1 et une fois sur le bouton 2. Pour avoir cinq shields, appuyez sur select, puis neuf fois sur le bouton 1, huit fois sur le bouton 2, sept fois sur le bouton 1, six fois sur le bouton 2, cinq fois sur le bouton 1, quatre fois sur le bouton 2, trois fois sur le bouton 1, deux fois sur le bouton 2, et, enfin, une fois sur le bouton 1.

GREGOUNET (le gentil lapinou)



super famicom

PILOTWINGS

Quelques Passwords utiles:

AREA2: 985206	AREA 4: 520771
AREA 6: 752224	AREA 8: 760357
AREA 3: 394391	AREA 5: 400718
AREA 7: 165411	HELL: 882943

Capitaine JOHN GREGMAN

game gear

PENGO

A la page de presentation, faites haut, 1, 2, START, et vous voilà au round 16 avec 7 vies.

PINGREGUOIN

super famicom

ZELDA 3

Dans la première quête, pour pouvoir pénétrer dans le deuxième château qui se trouve dans le désert, vous serez bloqué par trois têtes vertes, donc voici une petite astuce pour pouvoir y accéder.

Allez voir le vieil homme qui se trouve près du premier château, quand vous discuterez avec l'ancêtre, il vous remettra les hotes qui sont très pratiques pour courir très vite (bientôt on vous appellera speede link gonzaes!), après ce petit "shopping", dirigez-vous dans le village qui se trouve complètement à gauche, en bas de celui-ci, vous verrez une bibliothèque, une fois à l'intérieur foncez dans l'armoire où se trouve un livre vert, quand vous rentrerez dedans, le livre vous tombera dans les mains, cool, cool, easy, love, love! (c'est un petit clin d'oeil à mic daz, il comprendra...), une fois le livre en votre possession, foncez alors dans le désert, placez-vous au centre des trois têtes vertes, vous vous retrouverez en face d'une pierre où sont inscrits des hié-

glyphes; à ce moment, utilisez le livre, et, oh miracle, les têtes tourneront et vous libéreront le passage pour rentrer dans le château!

QUELQUES OBJETS UTILES: LES PALMES:

Vous les trouverez dans les marées de la première quête, Ceux qui se trouvent en haut à droite, allez tout à fait en haut de celui-ci et une créature vous les donnera.

L'OCARINA:

Vous pourrez le trouver dans la première quête, allez dans la clairière qui se trouve au centre du pays d'IRULE, au centre de celle-ci, un elf jouera de la flûte à des animaux, contournez-le, et en haut à sa gauche, vous verrez un carré de verdure, creusez et vous trouverez le proche cousin de la flûte.

MANU (m'enf, j'te latte moi, c'est bonificatoire!)



super famicom

LEMMINGS



Un sound test?
Pas de problème.
A la page de présentation, appuyez sur select, puis sur start et prenez l'option pad1 setting

Sélectionnez ensuite les options suivantes: boutons L et R: rien Bouton y: Scroll L, bouton X: scroll R, bouton B: special speed-up, bouton a: Action. après ces modifications, vous obtenez à un sound test.

megadrive

MEGATRAX

Voici quelques codes de circuits supplémentaires en mode "Easy" ou "Hard":

CIRCUITS 11: HGLY

CIRCUITS 12: Q44E

CIRCUITS 13: WHCM

CIRCUITS 14: TVGZ

CIRCUITS 15: SNDN

CIRCUITS 16: B16A



ASTUCES

nec

PARODIUS

Pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, 2, 1, run et vous aurez tous les armements à la puissance maxi; ou alors, à la page de présentation, appuyez le plus vite possible sur le bouton 1 et

vous aurez ainsi 4 crédits. Plus encore: à la page de présentation, appuyez sur gauche et 2, trois fois, puis choisissez le vaisseau Twin bee et vous commencerez le jeu avec 29 vies.

GREGODIUS



nintendo

PROBOTECTOR



Pour gagner 30 vies, rien que 30 pas plus!
faites: HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, et START.

nec

MAGICAL CHASE

Prenez la première option pendant le menu (mettez-vous en easy, quoi) et appuyez sur gauche, bas, droite, haut, select, select, select, gauche, droite, 1. Vous serez alors invulnérable à toutes les attaques ennemies.

GREGALF LE GRIS



nintendo

DOUBLE DRAGON

En sautant 40 fois à gauche de la porte avant d'entrer à la mission 4; vous pourrez ainsi gagner quelques crédits qui vous seront bien utiles pour finir ce jeu.

nintendo

JACKIE CHAN

Après avoir commencé de jouer, appuyez sur reset et 5 continues apparaîtront à l'écran de présentation, faites alors, HAUT, HAUT, BAS, BAS, HAUT, BAS, B, A, B, A puis, tout en tenant SELECT enfoncé, appuyez sur START. Vous verrez alors apparaître un chiffre à côté du mot start, vous permettant de choisir le niveau de départ!



super famicom

ROCKETEER



Sélectionner son stage, c'est cool: pendant le planning du papy, appuyez sur L, R, L, R, bas, et voilà!

ROCKETGREG

megadrive

ALESTE

Faites une pause pendant le jeu et faites ensuite: B, B, C,B, B, C, haut, bas, A. Votre armement augmentera alors de façon spectaculaire.

GREG THEMUP

game gear

SPACE HATTRICK



Pendant la page d'intro, appuyez sur haut et start, vous commencerez alors le jeu avec 4 vies.

GREG (THE FLYING FIGHTER)

nec

MOTO ROADER 2

Pour obtenir 50 000 dollars, pendant la sélection de la difficulté du jeu, appuyez sur select, puis, sans relâcher ce bouton, appuyez sur droite, gauche, droite, gauche et sur le bouton 2.

AYRTON GREG



megadrive

STREET SMART

Dès l'apparition du logo SEGA, appuyez dix fois sur Reset. Puis, allez sur "Sound Test" dans les options. Allez trois fois sur A. Vous pourrez alors choisir votre résistance.



ASTUCES

nintendo

BURAI FIGHTER

Pour commencer avec un max d'armement dans Burai Fighter, entrez le mot de passe suivant: LOBB. (ce code marche également avec Low G Man, pour commencer avec 8 vies!)



megadrive

VAPOR TRAIL

Avec la deuxième manette, sélectionnez, sur le tableau de sélection, "Level Easy", "Players 5", Music Test 10", "Voice Test 5", puis pendant la sélection de votre avion, appuyez sur les boutons A et B de la deuxième manette, et sans relâcher les boutons, appuyez sur Start de la première manette, et vous voilà arrivé au dernier niveau.

GREG (THE ALIENS BUSTER)

super famicom

CONTRA SPIRIT

Au titre, appuyez très rapidement sur bas, droite, bas, droite, et sans relâcher la droite, appuyez sur start afin d'avoir 30 vies. Sinon, toujours plus rapidement, appuyez sur bas, gauche, bas, gauche, et sans relâcher la gauche, appuyez sur start, vous irez au **round select**. Et pour finir, encore plus rapidement, appuyez sur bas, droite, bas, droite et sans relâcher la droite, appuyez sur X, vous arriverez au **sound test**.

megadrive

BERLIN WALL

A l'apparition du logo Sega, faites un reset, puis allez au menu d'options, vous pourrez sélectionner les vies et les crédits infinis.



megadrive

GYNOUNG

Au tableau d'options, appuyez sur les trois boutons en même temps puis, sans relâcher, appuyez sur start et vous pourrez accéder au mode easy.

Ou, au tableau d'options toujours, appuyez 4 fois sur A, et là, votre choix du stage sera indiscutable par la console.

Ou encore: au game over, appuyez sur A et C, et vos crédits augmenteront.

ANGEL GREGOUNET



mega cd

EARNEST EVANS

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur haut, A, bas, B, gauche, A, droite, B, Start, et à chaque fois que vous effectuerez cette manœuvre, vous sauterez un stage et vous retrouverez au dessin animé qui suit celui-ci (de stage).



megadrive

SYD OF VALIS

Au titre, appuyez sur haut, bas, gauche, droite, A, B, haut, bas, votre personnage sera alors en bikini.

GREG LE VOYEUR



MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.
METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : **LME** Centre Commercial C+C RN19
94380 BONNEUIL s/MARNE
TEL : 43 77 41 13 7 jours / 7

PROMOTION DU MOIS
CONSOLE SUPER FAMILICOM
+ AREA 88 1790 TTC

BIENTÔT
MICROGAME
PIN'S

LES CONSOLES

NINTENDO

SUPER FAMILICOM

SUPER NES [américaine]

LES
JEUX

SOUL BLADER
RUSHING BEAT
JOE AND MAC - ZELDA II
FINAL FIGHT II (JURY)
SUPER MARIO BROS 4 - CONTRA 4
SUPER ADVENTURE ISLAND
F1 EXHAUST HEAT - HAT TRICK HERO
SUPER FORMATION SOCCER ETC.

MANÈGES XB-1
ET J3 KING

GAME BOY

LES
JEUX

TOBACOP II - TINY TOONS
SUPER ADVENTURE ISLAND 2
MICKEY MOUSE II - ALTERED SPACE
SUPER CHINESE II - CYBER FORMULA

LES MICROS

LES JOYSTICKS
LES SOURIS - LES FOURNITURES

PROMOTION MICRO

AMSTRAD 5086

micro VGA 2 couleurs

TEL. 40 00 00

MOIS 1 1990

4990F TTC

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

SEGA

MEGA-CD + Ernest Evans 3890F
MEGADRIVE
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR

LES
JEUX

SONIC - DONALD DUCK
KID CAMELEON - TOKI
JAMES FOND II - EA HOCKEY
JOHN MONTANA II
JOE MONTANA II
DESERT STRIKE
CRUDE BUSTER
JORDAN VS BRO
TURBO OUTRUN

SNK

NEO-GEO 2990F

+ Magician Iard 3490F

LES
JEUX

FATAL FURY - TOP PLAYER GOLF
BLUE'S JOURNEY - EIGHT MAN
BURNING FIGHT - SOCCER BRAVE
MUTANT NATION

ET AUSSI

LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC -
PC COMPATIBLES

INFO

DU 10 AVRIL AU 17 MAI 92

* La console MEGA-CD + SONIC 1290F

* Avec la reprise de votre console (non portable) :

La console MEGA-CD + SONIC 1090F

La console MEGA-CD + SONIC 1090F

La console MEGA-CD + SONIC 1090F

La console MEGA-CD + SONIC 1090F

La console MEGA-CD + SONIC 1090F

ASTUCES

nec

PC KID 2

Pendant le mode SELECT appuyez sur RUN, pour (avec les trois choix en japonais), appuyez sur le bouton 2, puis sans le relâcher,



megadrive

TROUBLE SHOOTER

Au titre, appuyez sur le bouton Start de la 2ème manette, et vous pourrez choisir votre stage. Ou sinon, à l'apparition du logo SEGA, appuyez sur le bouton Start de la 2ème manette, et vous verrez une petite scène animée où les héroïnes du jeu piétinent une SPC!



megadrive

F1 CIRCUS MD

Au titre, appuyez sur A et sans relâcher ce bouton, appuyez sur Start, vous accéderez au sound test.



megadrive

WRESTLEBALL

Au choix de votre équipe, appuyez sur B, puis sur bas, une nouvelle sélection apparaîtra.

TERMINAGREG LE JOYEUX CYBORG



IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



La Bible des Astuces
pour consoles contient
des milliers
de trucs, astuces,
codes, plans,
solutions complètes
pour tous les jeux
sur toutes
les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES volume 1 de A à L

A SAISIR D'URGENCE

En vente dès le 15 avril
chez tous les marchands de journaux
ou par correspondance

**BON DE
COMMANDE
(À DÉCOUPER,
PHOTOCOPIER
OU RECOPIER)**

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque deF à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris

VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT

*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:..... PRENOM:.....

ADRESSE:.....

CODE POSTAL:..... VILLE:.....

ÂGE:..... CONSOLE:.....

ASTUCES

megadrive



WONDERBOY 5



LE VILLAGE DES CHIAMPIGNONS :

Il y a un téléporteur entre les deux statues. Mettez la marionette vers le haut, parlez à la fée qui vous donnera votre premier compagnon : une petite fée. Avec celle-ci, allez dans le château à droite du village, prenez la flûte. Mettez-vous sur la plate-forme musicale, utilisez la flûte et faites, à l'aide du Joypad, B, A, B, A, B, C et B. A la deuxième porte musicale, faites A, B, C, B, C, A et B. A la troisième, faites A, C, C, A, B, A et B. Tuez le premier chef. Revenez voir la fée, il y aura une ouverture dans l'arbre.

LA FORÊT DENSE ET LE MONDE AZTEQUE :

Après avoir traversé le tunnel et le château, vous arriverez à un autre village, visitez-le puis allez dans la forêt en bas à gauche. Au bout de la forêt, il y aura un petit homme pendu que vous délivrerez en tuant la tribu autour du feu. Allez au village qui est dans la forêt. Parlez à la petite fille et vous aurez votre deuxième compagnon : le gnome. Allez au temple aztèque : le gnome cassera le mur. Dans ce monde, un bouchier est dissimulé derrière un mur mais

le gnome cassera le mur. Vous arriverez ensuite, dans ce temple, à des contre-poids qu'il faudra abaisser dans l'ordre suivant : deuxième levier, troisième levier, premier levier, quatrième levier. Vous affronterez le deuxième démon. Il vous donnera le trident qui permet d'aller au fond des mers.

LES OCÉANS ET LES MERS :

Dans la première partie du jeu, il y avait des océans, visitez-les et vous y trouverez des coffres. Les coffres inaccessibles peuvent être ouverts grâce à des portes cachées (un coffre contient une armure impossible à porter). Dans le château où sont les chauves souris, plongez dans le premier puits d'eau, cherchez les coffres. Remontez à la surface, allez à gauche, il y a un coffre contenant une épée inutilisable. Puis, allez tout à droite où se trouve un autre coffre entouré de pierres. Pour l'atteindre, il y a une porte, tout près, entre les palmiers. Après avoir trouvé l'objet que contenait le coffre, retournez dans l'eau, à la colonne de marbre d'un temple englouti, une entrée se sera ouverte. Tirez sur les capsules

rouges, elles arrêteront de faire tourner les hélices. Allez parler à Neptune, il arrêtera une autre hélice et vous donnera accès à un coffre contenant des bottes permettant de marcher dans le désert.

LE DÉSERT ET LA PYRAMIDE :

Équipez-vous des bottes et allez dans le désert à droite du village.

Descendez dans le glissement de sable puis dans le puits rouge qui contient une clef pour entrer dans la pyramide. Traversez la pyramide. Pendant votre parcours, vous tomberez sur un coffre inaccessible, il faut trouver une porte cachée juste à côté. Quand vous arriverez aux démons, il faudra donner quatre bonnes réponses, vous trouverez alors un bouchier (inutilisable), puis une clef dormant accès à la première porte de la pyramide. Montez les cordes et vous arriverez à un téléporteur qui vous emmènera au monde du feu.

LE MONDE DU FEU :

Allez au village de ce monde, parlez au dragon puis revenez au village (le grand village).



P E T I T E S

AUTRES

Achat

Département 69

Ach. le jeu Metal Mutant sur GT avec notice et boîte. Contacter Eric, le vendredi soir à 19h au (16) 78 57 23 59

Département 75

Ach. tous ps et consoles en très bon état sur NES, GB, SFC, MD, MSX, GG. Lynx Neo-Geo et NEC. Palmarès cash. Contacter Thomas Julien, sur la région parisienne, au (1) 46 56 66 12

Vente

Département 75

Vds Jump de Dragon Ball du 1 au 29 1200 Frs Vds CD Nippon et le Film de Neo Vds Films en V.O. Contacter Eric, de 17 à 20h, au (1) 45 42 33 33

NEC

Achat

Département 26

Ach. ps SGB, Gradius, Aldynes et ps CGX Cyber, Combat Police? Téléphonez au (16) 37 27 56 59

Département 77

Ach. SGB et Thunder sur Super CD Rom. 330 Frs Contacter Robin, au (16) 60 66 85 73

Département 91

Ach. Maniged Chase, 300 Frs, Twin Bee, 250 Frs, Poseidon, 260 Frs Vds Gate, 2 Taurus, 500 Frs Eoch, ps Nix Vds Altered Beast et Lagoon, 100 Frs Contacter Fabrice, au (16) 64 86 12 19

Coût

Département 30

Ech. Formation Soccer contre Super Valley Ball, ou 2nd Split. Cherche Neolux 2. Contacter Ludovic, après 18h, au (16) 66 29 87 12

Département 64

Legitid de Hers Tomma, contre Pandéus de Ps Kid 1 vs 2, sur Ps Engine. Contacter Jérôme, après 18h, au (1) 42 07 21 20

Vente

Département 27

Vds Nec + 7 ps (Nora hit) 1500 Frs. Téléphonez au (16) 32 40 13 59

Département 30

Vds SGB + 6 ps (Bainin, Ninja Spirit, ...) 1200 à débiter, ou échange contre console portable + ps. Téléphonez au (16) 50 25 35 86

Département 31

Vds Nec CGX + 1 jeu + 6 titres + emballage d'origine + 6 ps (Nora Lagoon, ...) 1800 Frs à débiter. Contacter Xavier, après 18h, au (16) 61 92 82 44

Département 31

Vds NCGX sous garantie + 8 ps + quatuor + 2 padlock, valeur 4000 Frs, vendu 2500 Frs. Contacter Lochevix Laurent, au (16) 61 74 07 52

Département 69

Vds Ps Engine Duo sans ps, garantie 10 mois 3000 Frs Vds Lynx + 2 ps, garantie 1 mois 700 Frs. Téléphonez au (16) 20 40 81 91

Département 75

Vds Ps Engine GT + 7 ps + transfert 3000 Frs à débiter, ou échange contre Amiga + moniteur couleur. Ech. ps Nec. Contacter David, au (1) 45 00 02 78

Département 75

Vds Nec + 3 ps 1100 Frs Vds ps Nec par 2 ou 3 à prix réduits. Contacter Samuel, à Paris si possible, au (1) 42 62 14 68

Département 75

Vds SGB + 9 ps (Neolux 2, Castor, Battle Ace, ...) le tout en TBE 2000 Frs Contacter Franck, au (1) 45 80 67 57

Département 75

Vds Turbo GT, TBE sous garantie depuis début 91 + Cyber Cole + Ninja Spirit 1700 Frs. Téléphonez après 18h, au (1) 43 94 37 33

Département 75

Vds SGB + 12 ps (4 Supergeek) + moniteur couleur Philips 5650 Frs. Téléphonez après 20h au (1) 43 05 82 57

Département 75

Vds SGB + 1 jeu + 2 joysticks, quatuor, boîte et notice 1400 Frs Vds Ach. Ech. ps NEC Vds Lynx 2 + 3 ps 800 Frs. Téléphonez au (1) 43 66 63 69

Département 77

Vds DGB 400 Frs. Téléphonez après 17h, au (16) 60 02 67 23

Département 77

Vds NEC Duo + 7 ps + 4 pads + quatuor 4200 Frs Vds YS3 et 2 800 Frs YS3 500 Frs. Contacter 600 Frs, Wonder Boy 3 500 Frs, Splatter House 500 Frs, Pippas 300 Frs. Téléphonez au (16) 60 20 44 70

Département 78

Vds CGX + nouveautés + 4 ps 1150 Frs Vds Splatters sur MS 75 Frs Contacter Genevieve Masson, après 18h, au (16) 30 42 68 30

Département 78

Vds Cole + quatuor + 1 jeu, emballé 3 1 joypad + 10 ps 2700 Frs, valeur 5500 Frs possible de vente séparée (console 600 Frs) Contacter Benoît, au (16) 34 84 85 23

Département 78

Vds Ps Engine GT, avec 11 ps (vente séparée possible), et Supergeek + ps + 4 manettes + quatuor Contacter Collecteur Christophe, au (16) 34 84 85 24

Département 78

Vds Cosplay TBE + manette + 2 ps 800 Frs Contacter Denis, après 18h, au (16) 39 76 74 94

Département 78

Vds CGX + 2 manettes + quatuor + 7 ps (Ps Kid 2, ...) 1600 Frs, valeur 3100 Frs Vds Ps Engine GT + 1 ps 1600 Frs. Téléphonez au (16) 22 52 24 69

Département 86

Vds sur NEC Populous 250 Frs, sous garantie Contacter J. Christophe, au (16) 40 55 26 76

Département 91

Vds SGB + 3 ps + 1 manette 1100 Frs à débiter. Contacter Emmanuel, après 18h30, au (16) 69 40 06 35

Département 91

Vds pour Nec accessoires (Prot 1 et 2) (Triple Battle F1) et Contacter Frédéric, 8 rue du Meudon Lannes, 91800 Bruny, au (16) 80 45 53 36

Département 91

Vds 11 ps Nec de 200 à 280 Frs Contacter 2 et 3, Caduak Sonson 2, Taurus, Jody Chan Tiger Hel, et la console 2450 Frs le tout. Téléphonez au (16) 69 55 92 21

Département 91

Vds lot de ps NEC G&S&S 1500 Frs ps NEC de 100 à 300 Frs Vds ps G&S 150 Frs. Téléphonez après 18h au (16) 64 56 95 93

Département 92

Vds ps Nec (Zillion Chan, Ninja Spirit, Dark Legend, ...) Vds Nec, 2 manettes 500 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 37 88 12

Département 92

Vds SGB + manette + 8 ps (Ps Kid 2, adventure island, Ninja Spirit, ...) 2300 Frs Contacter Benjamin, après 20h au (1) 46 02 44 08

Département 92

Vds CGX + 6 ps (Ps Kid 2, Power 11, F1 Circus 91, Adventure Island, ...) avec boîte et notice 1300 Frs Contacter Arnaud après 18h, au (1) 42 87 03 84

Département 93

Vds CGX 2 + quatuor + 2 manettes + 2 ps (manettes de 5 mois) entre 1100 et 950 Frs Contacter Frédéric, après 18h, au (1) 43 72 91 94

Département 93

Vds Ps Engine GT + 8 ps (Ps Kid 2, Jackie Chan, ...) 2000 Frs Contacter Zabel Oliver, 16 av. de Ronsard, 93220 Gagny

Département 93

Vds NEC + 2 manettes + 15 ps (F. Soccer, F. Match Tennis, ...) valeur 6000 Frs, vendu 2500 Frs Contacter Gérard après 18h, au (1) 49 88 04 35

Département 94

Vds ps Nec Dragon Egg 300 Frs, Picard 250 Frs, la 68 Mario Land 150 Frs F. Fantasy Legend 170 Frs Contacter Fabrice, au (1) 45 64 40 64

Département 94

Vds Nec GT + 6 ps + manette 2000 Frs, ou échange contre Neo-Geo + manettes + 3 ps Vds AT 286 + imprimante + scanner + VGA : 7000 Frs Contacter Frank, au (1) 45 30 55 29

Département 94

Vds SGB (quatuor + manette + pédal.) Vds 13 ps de 100 à 300 Frs (City Hunt, 341, Ps Kid 3, ...) Contacter Jean Régis, au (1) 48 88 48 73

Département 94

Vds SGB + Ps Kid 2, Garçon F. Soldier, Cybercore, G&S&S, sous garantie 1800 Frs Contacter Raphaël, au (1) 45 68 62 31

Département 94

Vds ps NEC Splitter House, Formation Soccer, Devil Crush, Penetration Stars, 350 Frs ps, tout de part console, Contacter Dika, au (1) 46 73 00 50

Département 94

Vds ps NEC (Zillion Chan, Ninja Spirit, Dark Legend, ...) Vds Nec, 2 manettes 500 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 37 88 12

Département 94

Vds ps NEC (Zillion Chan, Ninja Spirit, Dark Legend, ...) Vds Nec, 2 manettes 500 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 37 88 12

Département 94

Vds ps NEC (Zillion Chan, Ninja Spirit, Dark Legend, ...) Vds Nec, 2 manettes 500 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 37 88 12

Département 75

Ach. ps Neo-Geo (pas cher) ou échange, possède 8 ps (Fatal Fury Soccer, ...) cherche Neo-Geo + ps à bas prix. Téléphonez au (1) 48 05 84 24

Département 95

Ach. Neo-Geo, si possible avec ps, manette(s) aluminium, pédal. Vds ps G&S. Contacter Frédéric, sur SFC, après 20h30, au (1) 43 28 32 82

Coût

Département 34

Ech. ps Neo-Geo, uniquement sur la région de Nîmes, Montpellier,oulouse. Bus Jeanney Soccer Brown, Contacter Damien, au (16) 67 50 84 25

Département 42

Ech. ps Neo-Geo, possède 5 ps Contacter David, au (16) 77 70 66 47

Département 56

Ech. Amiga + Nara périphériques + Nite ps, contre Neo-Geo + ps. Téléphonez après 18h au (16) 27 90 42 07

Département 59

Ech. Lynx + 3 ps + alimentation, contre GB + 3 ps, dans la région Nord. Contacter Yves Raphaël Ledoux, au (16) 79 25 34

Département 60

Ech. Cpc 6128 + Nara ps 13 machines + accessoires, contre Neo-Geo + 2 manettes + 6 ps Contacter Patrick, au (16) 22 42 71 29 ou (16) 22 09 45 94

Vente

Département 68

Vds Neo-Geo + Magician Lord + 1 manette, sous garantie, vente uniquement 2460 Frs Contacter Marc Scherrer, après 17h, au (16) 89 27 79 30

Département 68

Vds Neo-Geo + Magician Lord + 1 manette, sous garantie, vente uniquement 2460 Frs Contacter Marc Scherrer, après 17h, au (16) 89 27 79 30

Département 78

Vds Lynx + sautoie + 2 ps (California Games et Paperboy) + adaptateur secteur 730 Frs. Téléphonez au (16) 36 70 61 46

Département 91

Vds Neo-Geo + manette et Fatal Fury - 2500 Frs à débiter Contacter Sylvain, au (16) 60 75 22 61

Département 91

Vds ps Neo-Geo et ps SFC, Téléphonez au (16) 60 66 25 25

Département 94

Vds Lynx + 8 ps (Golf, Blue Light, ...) + manette, valeur 2830 Frs, vendu 1900 Frs. Contacter Yohann, au (1) 45 73 35 65

Département 94

Vds ps Neo-Geo (Golf, Fresh Rally, Magician Lord, ...) Vds ps SFC. Contacter Frédéric, sur SFC, après 20h30, au (1) 43 28 32 82

Département 95

Vds ps Lynx (Scrap, D. Zeller, M. River, L. Xybois, ...) ou échange contre AGA, Sweek ou autres. Contacter Benjamin, au (16) 30 32 39

NINTENDO

Achat

Département 13

Cherche Fuga Bunny à moins ps. Contacter Fabrice, au (15) 90 94 90 80

Département 39

Ach. sur Super Nintendo, le jeu F. 21st entre 200 et 300 Frs. Contacter Julien, au (16) 72 54 82

Département 77

Ach. GB + 1 ps + 400 Frs manette. Contacter William, après 17h30, au (16) 60 63 66 66

Département 91

Ach. ps Super Nintendo officielle. Contacter Nicolas, entre 18 et 20h, au (16) 64 91 17 35

Département 92

Ach. Nes + 2 jeu + 5 ps (Mario 3, ...) 1300 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 47 24 13 37

Département 92

Ach. ps Famicom de 400 à 500 Frs man. Ach. ps CD NEC (Double 2 et Vals 4) pour 300 Frs ps man. Contacter Eric, au (1) 45 68 88 43

Département 95

Ach. imprimante quel ps sur Nes S&S, MD, 100 Frs ps. Ach. aussi Nes et 2 manettes 200 Frs. Contacter Stéphane, de 18 à 20h, au (1) 40 72 18 05

Département 94

Ach. Super Nintendo + Mario 4 1000 Frs, et ends ps MD (Thunder 3 Sonic) de 200 à 300 Frs. Téléphonez au (1) 45 60 74 13

Coût

Département 2

Ech. ps SFC, Tennis, Adventure Island, Exaltat, Coris, 3 040 Frs. Vds Neo-Geo + 2 manettes + câbles 2150 Frs Contacter Alexandre Lévêque, tous les jours, au (16) 23 90 41 55

ANNONCES

Département 26

Ech. jx SFC, posséd. Attracteur, Zélda 3, F Zéro, GAGhost cherche F F Soccer, Contra Spine, Extrahunt, Rushing 8x11 Téléphone sur la région parcellaire au quartier, au (16) 37 31 85 14

Département 37

Ech. SGG + 7 jx, contre SFC Contacter David, au (16) 47 51 48 55

Département 75

Ech. GB + 9 jx contre une Conspire avec 1 jx Contacter Aek, au (11) 47 23 93 77

Département 75

Ech. NES + pèlerin + 8 jx contre GG + 2 ou 3 jx Contacter Christophe, au (11) 45 25 45 13

Département 77

Ech. sur SFC. Attracteur contre Zélda 3, F Fight ou S Contra Téléphone au (16) 64 69 53 83

Département 61

Ech. Vds Ach. jx SFC, posséd. EDF, Adventure Island, F Zéro, Attracteur Vds jx GG. David, Super GP Contacter Christophe, après 17h au (16) 66 66 51 26

Département 94

Cherche jx Super Nintendo Vds jx NEC ou échange Ach. jx MD Vds GG + 5 jx + adaptateur Contacter Jean Pierre, au (11) 48 77 35 14

Département 94

Ech. SFC + 6 jx + 3 jx (Tennis, Castelvania 2 - 1), contre Neo Geo + 3 jx + 2 manettes, ou vends 4600 fcs Contacter Olivier, au (11) 43 33 19 50

Vente

Département 3

Vds GB + 4 jx (Goal, Ryper, S Mario Land - 1) 500 Frs Contacter Hervé, après 16 et 21h, au (16) 70 07 50 45

Département 3

Vds Nes + Zapper + 2 pads + Nes Advantage + 16 jx + 2 manettes + jeux sur jx Nintendo (14) 3700 Frs, valeur réelle 6600 Frs Téléphone au (16) 93 42 21 95

Département 6

Vds SFC complète + 2 manettes + Mario 4 en Final Fight 1320 Frs Contacter Patrice, au (16) 93 53 55 51

Département 10

Vds jx SFC Rocketeer 450 Frs, ou échange contre Aek 06 ou Joe & Mario, ou Attracteur Vds Nintendo SFC + 1 jeu 2000 Frs Téléphone au (16) 75 74 31 17

Département 13

Vds Ech. Ach. jx SFC, posséd. Joe Mac Ramra Contra Hitachi czechie 02 20 041 Téléphone au (15) 42 20 21 06

Département 14

Vds jx SFC Fz Pro, Wrestling, possibilité d'échange Contacter Gallienne, le week-end, aux heures de noon, au (16) 31 99 91 45

Département 14

Ech. Nes avec 14 jx (Mario 3, TMHT) jx 290 et 400 Frs, 1 a console + jeu jx. Vendeur 5100 Frs, vendu 4000 Frs Contacter Cynth, au (16) 31 95 89 12

Département 14

Vds GB + 6 jx (Mario, Castelvania, Gargoyles - 1) 300 Frs Contacter Stéphane Schmitt, 305 quartier haute-faute, 14200 Herveville

Département 21

Vds GB + 5 jx (Tennis, World Cup, Mario Cross - 1) + écouleur, offre Link 800 Frs Téléphone au (16) 10 16 61 36

Département 23

Vds Nes avec 9 jx (S Mario 3, 00 2, TMHT - 1) Nes Advantage, valeur 4750 Frs, vendu 3500 Frs Contacter Christine, après 18h au (16) 55 62 41 36

Département 25

Vds GB + 5 jx (Robocop 2 - 1) 950 Frs (valeur 1850 Frs) Contacter Benjamin Brocher 48 rue de Montjou, 25000 Besançon, au ou (16) 81 30 29 92

Département 27

Vds Ech. Ach. jx GB Vds jx de 100 à 150 Frs Ech. Ach. 2600 + 2 manettes + 5 jx, contre 5 jx GB Ach. 04 50 00 200 Frs (valeur 1500 Frs) Téléphone au (16) 32 21 54 50

Département 28

Vds jx NES et MD (vds) de 150 à 290 Frs, possibilité d'échange (à 20 Frs) Contacter Nicolas, après 17h, au (16) 37 30 06 72

Département 29

Vds Mario jx NES à 200 Frs (Protector, TMHT, Ryper, Fourside - 1), 1 jeu de port gratuits Contacter Laurent, après 17h, au (16) 98 93 48 32

Département 35

Vds jx GB de 170 à 220 Frs (Mario Land, Duck Tales, World Cup, Balloon - 1) Téléphone après 17h, au (16) 99 59 50 26

Département 44

Vds jx SGC 400 Frs Vds MD + 2 jx 9000 Frs Vds NEC puissance + 2 jx 900 Frs, ou échange contre Neo-Geo Contacter David, au (16) 40 69 66 50

Département 45

Vds Nes + Mario 1 2, TMHT, Tennis, Bouquet Camarado + pèlerin + jeu de 1500 Frs Vds jx de 100 Frs, ou Neo TMHonneur après 17h, au (16) 39 29 76 64

Département 45

Vds Nes + 2 manettes + 4 jx 800 Frs Contacter Jean-Baptiste, 11 rue Barner, 43000 Orleans, au ou (16) 36 53 28 60

Département 45

Vds GB + 9 jx (SML, Final F, Tennis - 1) + Light Bay + 1 jeu de pins rechargeables + câble Link 2000 Frs Téléphone après 16h au (16) 65 37 98 62

Département 49

Vds Nintendo + 1 jeu au choix (Simon's Quest, ou Fourside) au 10E 600 Frs, dans le 49 seulement Contacter Raphaël, au (16) 41 21 63 32

Département 54

Vds Nes + 6 jx + pèlerin, ou échange contre MD + 2 jx, ou Super Nintendo + 2 jx Contacter Laurent, dans le 54 seulement au (16) 63 21 75 35

Département 58

Vds Nes + 3 jx 700 Frs (World caps Simon's Quest, TMHT), ou échange contre GB + 3 jx Contacter Stéphane, au (16) 57 75 59 80

Département 57

Vds GB + 16 jx (Terminator 2, Torus 2 - 1) + batterie + Light Bay, valeur 4650 Frs, vendu 2500 Frs Téléphone après 19h au (16) 82 34 27 35

Département 57

Vds Nes + 2 manettes + joystick + pèlerin + Super Mario 1 et 3, Duck Hunt, Life Force 1 1000 Frs Téléphone au (16) 82 34 20 39

Département 57

Vds NES + 8 jx + 2 manettes + Zapper et revolvers (boîtes et accessoires) 2240 Frs Contacter Nicolas Barriot, au (16) 87 07 84 26

Département 58

Vds Nes, garantie 6 mois + Mario 3 Duck Tales, 1 Ninja, le jeu de 100 Frs (valeur 1500 Frs), vendu 790 Frs Contacter Philippe, de 18 à 20h, au (16) 20 92 65 77

Département 58

Vds GB + éca-couleur + câble + boîte d'origine + 3 jx, le tout en TBE 450 Frs Contacter Romes, sur week-end et après 19h, au (16) 27 38 03 31

Département 62

Vds Ach. éch. jx sur SFC, posséd. de 3 Soccer Contra Split, Aeri 68 Contacter Struvert Simon, après 17h, au (16) 21 59 38 52

Département 75

Vds 8 jx Nes 1000 Frs ou 125 Frs pce Contacter Rémi, au (1) 42 82 33 64

Département 75

Vds sur Nes Batman 200 Frs, Protector 200 Frs, 5 Mario 1 100 Frs, ou le tout 400 Frs Contacter Nicolas, au (1) 43 45 69 92

Département 75

Vds Ech. Nes + 11 jx (SMB1 2 et 3, Zélda - 1), contre SFC + F Zéls, au vends 2200 Frs Contacter Thierry, le soir, au (16) 50 94 62 12

Département 75

Vds GB + 4 jx + boîte de rangement valeur 2000 Frs, vendu 1500 Frs Contacter Gabriel, actuellement, sur Paris, au (11) 45 33 04 65

Département 75

Vds jx sur Nes Super Contra 2 300 Frs, World Wrestling 180 Frs, Section 2 160 Frs Contacter Camil, au (11) 45 67 66 77

Département 75

Vds Nes + 2 manettes jx (SMB, Volley, GD 2, Ice Hockey - 1) 1000 Frs Contacter Anthony, au (11) 47 32 82 44

Département 75

Vds SFC + 11 jx (Contra, Zélda, Castelvania - 1) + 2 manettes, le tout en TBE, (vendre séparée impossible) Contacter Achien, au (1) 45 42 16 48

Département 75

Vds Ach. Ech. jx sur SFC Téléphone après 16h, au (1) 45 22 33 07

Département 75

Vds jx SFC Contra 4 500 Frs Joe and Mac 490 Frs Fz Attracteur 300 Frs Contacter Frédéric, entre 16 et 18h30, au (1) 45 67 68 71

Département 75

Vds NES + Mario 1 + 1 + Torus Ninja + garantie 990 Frs Contacter Cyril Henry, 96 rue de Bouilliville, 75016 Paris, au ou (11) 45 25 30 20

Département 77

Vds sur Nes Final Fantasy 4 380 Frs, Exhaust Heat 450 Frs, Caligero Contacter Cédric Caligero, 155 rue De Bessaise 77190 Chars Les Lys, jx après 16h, au (16) 84 39 22 25

Département 77

Vds NES (split 91) + 4 jx valeur 1800 Frs, vendu 1300 Frs Téléphone après 20h, au (16) 60 63 35 31

Département 78

Vds CGK + manette + 2 jx, TBE 800 Frs Contacter Denis, de 18 à 19h, au (16) 59 75 24 94

Département 78

Vds GB neuve + écouleur + câble + jx (Castelvania 2 - 0 Dribble, Gremlins 2 et Tennis) avec revolvers Contacter Thomas, après 17h30, au (16) 35 95 75 75

Département 78

Vds sur Nintendo Rad Racer, Top Gun 200 Frs pce Contacter Blaise 41 par de 17h45, au (16) 39 51 24 44

Département 83

Vds Nintendo complète (manettes + pèlerin et 15 jx) 2200 Frs Téléphone au (16) 94 34 75 23

Département 83

Vds, Super Goals et Ghost sur SFC 400 Frs Vds Final Fight 350 Frs Contacter Clément le soir après 19h, au (16) 94 66 31 04

Département 85

Vds Nes + 2 manettes + joystick + 9 jx (SMB 1 et 3, Zélda, TMHT - 1) 1600 Frs Contacter Ruyer Sébastien, au (16) 51 37 63 64

Département 91

Vds jx Nintendo 0 Dragon 2, Blades of Steel 250 fcs jx ou Tartarus Ninja - 150 Frs Contacter Frédéric, au (16) 69 42 06 76

Département 91

Vds Nintendo + 2 manettes + joystick + 2 jx 300 Frs Contacter Joël 250 Frs Contacter Renaud, au (16) 90 72 22 44

Département 95

Vds GB + 9 jx + Lightbox + secouche + écouleur, le tout en TBE, valeur 3000 Frs, vendu 2500 Frs Contacter Bastien, après 19h, au (16) 94 59 87 77

Département 92

Vds GB + 9 jx 1800 Frs Vds Cap 6128 + Nbrx jx 1000 Frs Téléphone au (11) 46 66 47 40

Département 92

Vds Nes + 5 jx (Zélda 1 et 2 - 1) + Zapper, en TBE sans garantie 1000 Frs, ou échange contre GD Rom Nes Contacter Alexandre au (1) 47 37 54 76

Département 92

Vds GB + 8 jx 1500 Frs Contacter Yann, au (11) 47 60 14 91

Département 92

Vds GB + Gamelight + piles + 5 jx (Mario, Kungur, Skate or Die), bon état valeur 1325 Frs, vendu 950 Frs Contacter Edou, au (11) 46 57 66 70

Département 93

Vds GB + 6 Light + cible + manette avec notice, Terminator 2 et 1 + Pierre Nazy Goal, Beetle Juice 1500 Frs Contacter Kella Claude, 33 rue de Marseille, 95890 Enay

Département 93

Vds jx Nes Trojan 150 Frs, Silicom 250 Frs Amnerd 250 Frs, Dragon Ball 250 Frs, Robocop 250 Frs, Skate or Die 250 Frs, Spy vs Spy 250 Frs Contacter Ludvig, au (1) 43 003 66 97

Département 93

Vds NES + 2 manettes + 6 jx (D Dragon 1 Goal, 0 Dribble 1, TBE + emballage d'origine 1900 Frs Téléphone au (11) 48 37 30 25

Département 94

Vds Nes + 8 jx (SMB 1, Duck Hunt, Blade of Steel - 1) + 2 manettes + Nes Advantage + Zapper valeur 3300 Frs, vendu 1900 Frs Contacter Yann, au (1) 45 99 16 35

Département 94

Vds GB + 10 jx 1700 Frs, séries et matériel compris Contacter Stéphane, au (11) 45 46 95 92

Département 94

Vds jx NES de 100 à 150 Frs, et vends jx NEC dans Po Kid 1 - 1 Contacter Benoit, au (11) 49 77 99 85, ou au (11) 46 60 75 19

Département 94

Vds Ach. Ech. jx NES, SFC, MD, GB et GD, lent chte à Hugo, le soir après 17h, au (11) 45 76 14 94

Département 95

Vds jx Nes Iron Sword, Castelvania 2 Skate or Die 225 Frs pce ou 450 Frs, les 3 Vds jx MS Ultima, Fantasy Star 2 150 Frs pce ou 225 Frs Nes 2 Téléphone au (14) 72 66 91

Département 95

Vds Nes + 3 jx (Batman, Super Fighter, Torus Ninja), en TBE 800 Frs Contacter Nicolas, après 17h, au (16) 30 32 69 92

Département 95

Vds Nbrx neuve sur GB, SFC, MD, Neo-Geo, Nes Contacter William, après 16 et 20h30, au (16) 36 60 70 36

Département 95

Vds NES (5 mois) + Batman, 0 of Olympus + Nes Advantage 900 Frs, valeur 1726 Frs Contacter Sergio, au (16) 36 70 38 19

A N N O N C E S

- Département 75**
Vds. MD Jap + 2 jx (Shelling Thunder 2 et Quicksilver) 1500 Frs. Contactor Manu après 20h sur Paris uniquement, au (1) 43 79 91 26
- Département 75**
Vds. MD Jap (G&G, PS 2, S&M) de 200 à 250 Frs. par Contactor Gregory, au (1) 46 36 29 10
- Département 75**
Vds. MD Fia + 4 jx (Morris, Moonwalker, Mickey, Béthén) 1600 Frs. Contactor Boule après 18h, au (1) 43 45 56 04
- Département 75**
Vds. jx MD F1 Circus Street of Rage, Thunder Master, Vénus GP. Contactor Loris uniquement sur Paris, au (1) 45 42 84 12
- Département 75**
Vds. sur MD S Monaco GP 250 Frs. au échange contre Mikey, ou Pharely Star 1, 2 ou 3. Contactor Sam, au (1) 45 82 02 90
- Département 75**
Vds. MD + Mickey, 1000 Frs. au échange contre Super Minimo, ou S&M + 1 ou 2 Téléphoneur au (1) 45 30 16 99
- Département 75**
Vds. MS + 15 jx (Kick Off, Mickey Shovel) 1 ou échange contre jx MD Téléphoneur au (1) 45 76 80 71
- Département 75**
Vds. G&G + Sonic, Mickey, Doral + loupe, 1200 Frs. Téléphoneur au (1) 45 62 19 27
- Département 75**
Vds. MD Jap + 8 jx, 2500 Frs. Contactor Sacha, au (1) 45 41 08 54
- Département 75**
Vds. MD + 8 jx (Sonic, Mickey, Gyrup, Strider) 2800 Frs. sur Paris uniquement Téléphoneur le soir après 17h30 au (1) 43 63 76 95
- Département 75**
Vds. jx F22 Super League Basket, Altered 809 Frs. Téléphoneur au (1) 43 90 95 24
- Département 75**
Vds. MD + 2 peds + 11 hits + accessoires 3500 Frs. Vds. G&G + loupe + jx sacote 1000 Frs. Vds. Nark jx Mac Téléphoneur après 21h30, au (1) 48 71 93 08
- Département 75**
Vds. MD Fia + 7 jx (Sonic, Quicksilver, Moonwalker) 1500 Frs. Contactor Franck, après 19h30, au (1) 42 72 53 10
- Département 75**
Vds. MD + 2 manettes + 14 hits (Quicksilver, Streets, PS 3, Mickey, 1, possibilité de vente séparée) Téléphoneur au (1) 45 77 71 56
- Département 75**
Vds. sur MD jx de 150 à 250 Frs. Thunder Force 3, Speedball 2 Super Shinné, S. Dancer, Reposed Contactor Jérôme, sur Paris uniquement, au (1) 42 38 10 88
- Département 75**
Vds. MD + 4 jx (Discop Adick, Sonic, jx 2 manettes dont 1 avec turbo 1500 Frs à débiter Contactor Renaud, au (1) 43 40 56 50
- Département 75**
Vds. MD, T&E 1 jx ou + manette + manette + joystick 500 Frs. Vds. 360 Frs. dont F22, Street of Rage, jx, de 250 à 300 Frs. par Contactor Paul, au (1) 43 48 26 68
- Département 75**
Vds. MD - 3 jx (Sonic, jx 2 jx, 1400 Frs. Vds. SFC + 8 jx (Contra, Zelda, jx), le tout 3000 Frs. Contactor Hakim, après 19h, au (1) 47 00 68 83
- Département 75**
Vds. jx sur MD et G&G (Donald, S&G Shining, jx) Cherie jx sur MS et MD Contactor Miki, après 19h30, au (1) 40 38 32 91
- Département 75**
Vds. MS + Alex Kidd + Back Bet + Shinné 1000 Frs. Contactor Tirda Michel, au (1) 42 02 12 22
- Département 75**
Vds. MD Jap + joystick + Quicksilver et G&G 1 jx le tout 1500 Frs. Contactor Alexandre au (1) 45 77 45 56
- Département 75**
Vds. jx MD 250 Frs. par Vds. G&G + 5 jx 1500 Frs. Ach. TMTV IV et Final Fight Guns 400 Frs. par Contactor Jamal, de 18 à 20h en semaine, au (1) 46 06 23 96
- Département 75**
Vds. G&G + 3 jx + Tramo 1000 Frs. Vds. G&G + 2 jx + Tramo 400 Frs. ou le lot 1300 Frs. Contactor Mers, au (1) 42 62 67 78
- Département 75**
Vds. MD + 2 peds + acheteur + 8 jx (Quicksilver, Streets of Rage, Monaco GP) Contactor Julien, au (1) 47 07 29 36
- Département 75**
Vds. MD + 7 jx + adaptateur jx Jap (Quicksilver, Sonic Golden Ace, jx) 2000 Frs. Contactor Esly, au (1) 42 06 57 25
- Département 75**
Vds. SMS 11 + 2 jx (A Kidd 1 + Mickey) 1 manette 450 Frs. ou échange contre jx MD 84 Hockey vente uniquement sur Paris Contactor C. Meynard, au (1) 43 23 29 32
- Département 77**
Vds. Budokai, MoRes 200 Frs. Benetton, Mag Boy 230 Frs. W. Boy, C. Down 200 Frs. A. Bazar 100 Frs. Contactor David, après 19h30 au (16) 94 33 30 37
- Département 77**
Vds. MD F1 + 2 manettes + adaptateur + 21 jx 6000 Frs. Contactor Merg après 18h, au (16) 50 17 36 74
- Département 77**
Vds. MD + 2 jx + adaptateur Jap 2nd néo! 2500 Frs. ou échange contre une Neo-Geo + 2 peds et 2 jx Contactor Cyril, au (16) 04 06 55 30
- Département 77**
Vds. MD Fia, ps garantie + 7 jx (Sonic, Devil Crash, jx) valeur mesurée 4254, older 8 2000 Frs. au échange contre Neo-Geo Contactor Julien, au (16) 94 33 06 27
- Département 78**
Vds. jx MD Sonic, Alex 5 of Rage, Thunder Force, Revenge of Shinné, S. Monaco GP, prix à débiter Contactor Fabien, après 18h au (16) 38 61 91 94
- Département 78**
Vds. MD Jap + 5 jx (Undead Line 5 Shinné...) 1700 Frs. Téléphoneur entre 19 et 21h, au (30) 57 28 14
- Département 78**
Vds. MD + 7 jx (Street of Rage, Mickey, Moonwalker) + adaptateur Jap + 2 manettes 2000 Frs. ou échange contre SFC + 3 ou 4 jx Contactor Sébastien, au (16) 30 53 23 41
- Département 78**
Vds. MD Jap + 8 jx (Quicksilver, D. Tracy, jx) 2300 Frs. Vds. Raggy sur Neo-Geo 850 Frs. Contactor Christophe, au (16) 30 94 27 95
- Département 78**
Vds. MD + 7 jx + 2 manettes + emballage 2000 Frs. ou échange contre Pts Engine 61 + jx (à possibilité adaptateur) Contactor Yvan, au (16) 34 83 54 16
- Département 78**
Vds. Rolling Thunder 2 sur MD 300 Frs. part compris Contactor Laurent au (16) 30 43 80 90
- Département 78**
Vds. MD + manettes + 5 jx (Sonic, Quicksilver, Mickey) 2000 Frs. Contactor Didier, au (16) 30 74 51 56
- Département 78**
Vds. MD Fia + 3 jx (Mickey, Sonic, G&G en T&E) 1600 Frs. à débiter Contactor Jean Marc, au (16) 34 85 67 31
- Département 78**
Vds. jx MD Alex Kidd 200 Frs. Ewert 200 Frs. Gheebusters 200 Frs. Tournament Golf 150 Frs. Contactor 250 Frs. Téléphoneur au (16) 50 54 32 38
- Département 78**
Vds. MD + 5 jx + 3 manettes 1700 Frs. Contactor Barbier Alexandre, 9 rue Jean Houdein, 78370 Plaisir, ou au (16) 30 55 34 91
- Département 78**
Vds. MD + manettes + 8 jx (Hellfire, Gamba, jx, Sinder jx) 1600 Frs. forme Contactor Stéphane, au (16) 98 76 34 68
- Département 78**
Vds. MD + 5 jx (Mickey, Sonic, Moonwalker, jx) 1500 Frs. Contactor Raphaël, au (18) 34 89 79 61
- Département 78**
Vds. MD + 7 jx (PS 3, Mickey, Donald, John Madden, jx) adaptateur MS + 2 manettes (dont Pro 2) 1900 Frs. Contactor Vincent, après 18h au (15) 34 62 35 51
- Département 80**
Vds. MS + 9 jx (Sonic, Mickey, Shinné) valeur 3490 Frs. vendu 2500 Frs. Contactor Jax de 19 à 21h au (16) 22 85 44 05
- Département 83**
Vds. MD + 5 jx (Altered Beast, Thunder Force 3, jx) 1500 Frs. au lieu de 2370 Frs. Contactor Franck, au (16) 94 35 55 37
- Département 84**
Vds. G&G + 5 jx (Sonic, Donald, G&G Shinné) + 6 peds rechargeable 1500 Frs. ou échange contre SFC Contactor Thuc, au (16) 90 82 15 77
- Département 83**
Vds. jx MD Fia (Shadow of the Beast, Strider, de 300 à 350 Frs. Contactor Florian, au (16) 86 53 24 38
- Département 91**
Vds. jx MD Sonic 250 Frs. Mickey (Jap) 280 Frs. S. of Rage 280 Frs. Twin Cobra 230 Frs. joystick de la MD 80 Frs. Contactor Claude après 18h, au (16) 06 40 74 18
- Département 91**
Vds. MD 15 hits + 7 jx (S. Monaco, Mickey, Pharely 3, jx) 2000 Frs. Contactor Vincent, au (16) 61 25 72 96
- Département 91**
Vds. MD + 5 jx + 2 Pro-2 2700 Frs à débiter Contactor Cyril, au (1) 61 75 22 83
- Département 91**
Vds. jx sur MD Hard Driving, Moonwalker à 250 Frs. pce, Excal, OJ Boy, Donald, Myths, Defender 250 Frs. par Contactor Scott, au (16) 68 34 09 78
- Département 91**
Vds. jx MD de 160 à 220 Frs. Budokai, Space Harrier 2, Tetris, Clockwork, Spiderman Out Run, Block Out Moonwalker Téléphoneur au (16) 64 49 49 95
- Département 91**
Vds. G&G + Tramo + adaptateur auto + batteries + 8 jx + Master Gear + Wide Gate + 4 jx MS 2500 Frs. Contactor Aurélien Fabrice, 44 rue P. Brossierets, 91350 Giry, au (16) 69 04 73 73
- Département 91**
Vds. MD + 2 manettes + 4 jx (Sonic, Donald, Mickey Shinné), valeur 2800 Frs. vendu 2000 Frs. Contactor Verner Stéphane, 80 Ave Lenke, 91330 Montereau sur Yonne, ou au (16) 69 04 73 73

MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi à 17h15 et le dimanche à 9h15

MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine



NOUVEAU à Lyon

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

MICROMANIA LES 3 MOULINS

NOUVEAU
Centre Commercial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90

joystick



**TANT QU'IL
Y AURA
DES JEUX !**

**JOYSTICK
+ CONSOLES
NEWS**

**2
MAGAZINES
EN
1**



joystick

**LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE JOYPAD
POUR ETRE 2 FOIS PLUS INFORME**

EN VENTE, CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Action football

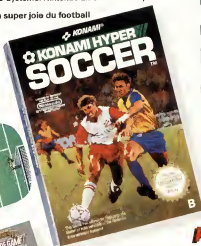
Superclasse



Du suspense de la première à la dernière minute. Rien ne marche sans entraînement. Ceci vaut tant pour le gardien de but que pour les autres joueurs sur le terrain, et ceci dès le coup d'envoi. Doubles passes. Dribbling. Coups de tête. Action dans la zone de réputation. Duels. Tout est possible. Des scènes réalistes et passionnantes comme dans un stade de première division.

● Pour 1 ou 2 joueurs ● Système: Nintendo Entertainment System.

HYPER SOCCER - La super joie du football



KONAMI
La passion des jeux



PALCOM
SOFTWARE



Nintendo

Nintendo and
Nintendo Entertainment System
are trademarks of Nintendo

Storage Master Hero Turtles RC Mirage Studios USA All Rights Reserved. Trademark used
granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Super
Licensing Inc.

SOS Nintendo (1) 34 64 7755